Vol.81 暑い夏にアツイ1冊！ 電撃攻略Station SP Vol.8 116P熱血付録

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1998年8月28日発行（隔週金曜日発行） 第4巻第19号通巻77号

電撃 PlayStation
プレイステーション

1998 8/14・28 合併号

特別定価 540YEN



永久保存版特別付録 116P
98年3月～6月発売の人気ソフトを完全攻略
電撃攻略Station SPECIAL Vol.8
鉄拳3
悠久幻想曲 2nd Album
ファイナルファンタジーV
パラサイト・イヴ
ブシドーブレード弐
彩のラブソング
みつめてナイト

ドラゴンクエストVII
画面写真緊急公開！ 驚異のグラフィック必見！

ファイナルファンタジーVIII
新キャラ登場！ 体験版の簡単クリア方法がわかった！

チョコボの不思議なダンジョン2
チョコボ レーシング／幻想水滸伝II／To Heart
サウンドノベル・エボリューション 弟切草・かまいたちの夜・街

攻略Station 夏休みDX

BRAVE FENCER 武蔵伝
スターオーシャン セカンドストーリー
私立ジャスティス学園／お嬢様特急／季節を抱きしめて etc.



PlayStation Vol.81

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1998年8月28日発行(隔週金曜日発行)第4巻第19号通巻77号
発行人／染谷恵司 編集人／渡部雅人
発行 メディアワークス 〒101-8305東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222／編集
発売 主婦の友社 〒101-8911東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL.03(5280)7550／営業
特別定価540円
本体514円
発売:主婦の友社

T1124574080547

©Media Works 1998 印刷／図書印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌24574-8／28

Vol.81

暑い夏にアツイ1冊！ 電撃攻略Station SP Vol.8 116P熱血付録

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1998年8月28日発行（隔週金曜日発行） 第4巻第19号通巻77号

電撃 PlayStation

プレイステーション

1998 8/14・28 合併号

特別定価 540YEN



永久保存版特別付録 116P

98年3月～6月発売の人気ソフトを完全攻略

電撃攻略Station SPECIAL Vol.8

鉄拳3
悠久幻想曲 2nd Album
ファイナルファンタジーV
パラサイト・イヴ
ブシドーブレード弐
彩のラブソング
みつめてナイト

ドラゴンクエストVII

画面写真緊急公開！ 驚異のグラフィック必見！

ファイナルファンタジーVIII

新キャラ登場！ 体験版の簡単クリア方法がわかった！

チョコボの不思議なダンジョン2
チョコボ レーシング／幻想水滸伝II／To Heart
サウンドノベル・エボリューション 弟切草・かまいたちの夜・街

攻略Station 夏休みDX

BRAVE FENCER 武蔵伝

スターオーシャン セカンドストーリー

私立ジャスティス学園／お嬢様特急／季節を抱きしめて etc.

PlayStation Vol.81 最新情報／ドラクエVII FFVIII 徹底攻略／武蔵伝 スターオーシャンほ 発行：メディアワークス


落とし穴を掘りつづけて四十年のこのワシに、何か用か？
今月のテーマ
「影牢」に落とし穴はない。だから用はないぜ、おっさん。
PlayStation
プレイ！PlayStation '98 第15回
プレイステーション・クラブ入会に関するお問い合わせはTEL.03-3266-7830（10:00〜17:30、土日祝日は休業）
◆インターネットでもプレイステーション・クラブに入会できるぞ！
GARAGE http://www.scei.co.jp/
"GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc. のホームページです。
PlayStation 標準価格 18,000円（税抜）
絶賛発売中 SCPH-7000
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。◆商品についてのお問い合わせ先（株）ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444
©1998 HUDSON SOFT ©1998 スクウェア ©1998 Sony Music Entertainment(Japan) Inc. ©TECMO, LTD. 1998 ©1998 魔法株式会社 ©1998 Riverhillsoft Inc. ©CAPCOM CO., LTD.
今月のタコゲー
タコゲーとは、指にタコができるほどにハマるゲームの事なり。
イルカ大好き！海大好き！古代遺跡も好き？
b.l.u.e. Legend of water
海洋アドベンチャー
標準価格5,800円（税抜）
絶賛発売中
（株）ハドソン
圧倒的なスピードで迫る爽快アクション。
Brave Fencer 武蔵伝
アクションRPG
標準価格6,800円（税抜）
絶賛発売中
（株）スクウェア
あなたがネコのキューピットなのだ。
ジングルキャッツ
友情・愛情シュミレーション
標準価格4,800円（税抜）
絶賛発売中
（株）ソニー・ミュージックエンタテインメント
ズバッと罠が的中した時の快感は凄い！
影牢 〜刻命館 真章〜
3Dトラップバトル
標準価格5,800円（税抜）
絶賛発売中
（株）テクモ
※
※このゲームには暴力シーンやグロテスクな表現が含まれています。

ステハニーの日記

今朝はちょっとした事件だったわ。
実は、きのうの夜、外泊しちゃったの。(注1)
うひひ。そのまま会社に行ったものだから、
きのうと同じ服だってこと、取り巻きたちに
気づかれちゃって(注2)、大騒ぎになっていたわ。(注3)
ごめんね。みんな。

テクモの新ソフト『影牢』(注4)の仕事をバリバリ
かたづけていると(注5)、おちゃめなこと思いつい
ちゃった。プ企(注6)のドアにタライを仕掛けて、
誰かが部屋に入ってきた瞬間、「ゴーン」と…。(注7)
ほんと人を罠にはめるってゾクゾクするわ。
汚れを知らない天使の心にも小悪魔が
住んでいた(注8)のね。ぽてちん。
罠を仕掛け終わったら、ちょうど佐伯が
来たの。天使…いや私は急いで部屋に入ろうと
ドアを開けたわ。その瞬間、「ゴーン」と…。
もう少しで息の根が止まるかと思ったわ。(注9)
さすが、佐伯。あどれなりん。(注10)
するとカレ
「何ひとりで遊んでんだァ・」って。
また、私に遊んでほしいのね。
ダーリンったら、
あまえんぼさんっ。

(注1) 酔いつぶれて、駅のベンチで寝てしまった。ホントに外泊である。うひひ。
(注2) におうのだ!。
(注3) いつもの事で誰も気にしてくれなかったが、におうので大騒ぎになった。
(注4) 「刻命館」の第2弾、「影牢〜刻命館 真章〜」登場! 多彩なトラップで館に侵入してきた人間を倒す、テクモがおくる衝撃作だ。ストレス解消にいいぞ(↑広告)。
(注5) ゲームしてる事。
(注6) プロモーション企画部。ステハニーはこの部と宣伝部との兼任で、席はフロアのはじっこの方なのだ。それがどうした!
(注7) タライのほか、花瓶、でかい岩、電撃ショック、矢など「影牢」には多彩な罠が揃っている。
(注8) 「影牢」はプレイヤーが悪者になって、いい人を倒すのだ。なるほどステハニーがハマるのもわかる。ちなみに高濱君(↑久しぶり!)もハマっているのだ!
(注9) 先日、テクモの開発担当は腹筋マシンで仮眠しているところにダンボールが倒れてきて、同じく息の根が止まる思いをしたらしい。さすがはトラップ心を忘れないテクモである。
(注10) 「あなどれない」の間違い。ちなみにむりやりだが「影牢」では罠がスパーンとかかるとアドレナリンがどばどば出るほど興奮するのだ! ずるのだー!(↑興奮している)

遊んであげたいのは山々だけど、私には、
「b・l・u・e」(注11)とか「ジングルキャッツ」(注12)とか
遊ばなきゃならないことがたくさんあるの。(注13)
ごめんね。
きょうも私の粋な計らいで、みんなの世界を
広げてあげられたと思うわ。(注14) もし、天使が
この世にいるとしたら、青山一丁目のSCEの
2Fのはじっこの席ね。(注15)
寝る前に、自分をほめてあげなくちゃ。
おやすみなさい。
ぷー。

…また出番ないんすか?林さん

(注11) イルカとともに、古代遺跡や沈没船に仕掛けられたトラップを解く遊泳型海洋アドベンチャー。やらなくちゃー。
(注12) ネコのキューピット役になるゲーム。本物のネコの驚いた声を録音するため、寝ているネコの前でスタッフが羽をつけて「コケーッ!」と叫ぶなど、様々なテクニックを駆使してつくられた。たのしいにゃー。
(注13) 仕事しろ。
(注14) プレイステーションにおいて「影牢」は異色のソフト。ゲームの世界を広げようとするSCEの粋な計らい。なーんちゃって。
(注15) 何と隣りは松田さんの席なのだーだからそれがどうした! 終わり。





人形を動かす感覚で、モーションをつける

キャラクターモデルの各関節を動かして、技のポイントとなるポーズを作成。途中のモーションはソフトが自動作成してくれる。細かく設定するほどリアルな動きを再現。



燕返し



鉄山靠



当たり判定から発生フレームまでも詳細設定

技のコマンド、ダメージ量、当たり判定の大きさや位置、発生するまでのフレーム数、硬直時間など、細かな設定が可能。ゲームバランスをとるための重要な要素だ。



ジャイアントスイング



ライディングツイスト



いろいろ攻めます。

空中コンボや投げ抜けなど充実のシステム

空中コンボやディレイ、かわし、ガード外し、対ダウン投げなど、3D格闘ゲームにおなじみのシステムを採用。やられモーションも「浮かせる」や「きりもみ」など充実。



獅子合咬



穿弓腿

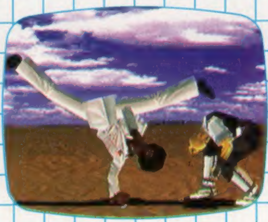


キャラクターモデル20体、サンプル技16流派

日本武術、中国拳法、ストリートファイトなど、様々な格闘技を考慮して20体のキャラクターモデルを用意。サンプル技データも16流派用意しており作り替えも可能。



アウ バチゥド



重ね当て

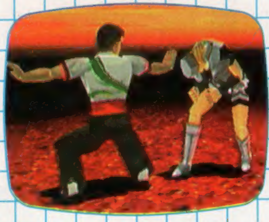


ゲストキャラクター「スカロマニア」登場！

「ストリートファイターEX」から、正義のヒーロー「スカロマニア」が登場。サンプル技にもその個性的な技が収録されている。キミはどんなスカロマニアを作る？



打開



虎撲子



株式会社アスキー
〒151-8024　東京都渋谷区代々木4-33-10

アスキー エンタテインメントホームページ
http://www.ascii.co.jp/et/

アスキー ツクール シリーズ

ASCII SOFT





胡蝶掌

フライングクロスアーム





トロッカ エ ピャオ

馬歩推掌





コンピュータの行動パターンを設定可能



コンピュータがキャラクターを動かす場合の行動パターンを設定可能。相手との距離や、「立ち」や「しゃがみ」などの状態により出す技を変化させることができる。

キャラクタープロフィールや技名を登録



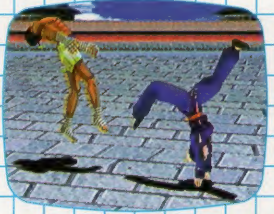
作成したキャラクターの名前、流派、出身地、誕生日、趣味、そして製作者名などを登録可能。技のひとつひとつにも名前がつけられる。マニアックな漢字も使用可能だ。

3D格闘ツクール

延髄斬り

翻身脚





鷹爪翻殺

上段回し蹴り





'98年7月30日発売!

プレイステーション専用　3D格闘ゲーム作成ソフト

3D格闘ツクール

標準価格 5,800円[税別]

3D格闘ツクール公式ガイドブック
「ザ・モーション マスターズ」

ファミ通 編集部責任編集　定価 本体1,200円＋税

株式会社アスペクトよりソフトと同時発売　A5判

第4回 アスキー エンタテインメント ソフトウェア コンテスト開催!

作品応募受付期間 ▶ 1999年7月1日～1999年8月31日（当日消印有効）

グランプリ賞金1000万円!!

当コンテストに作品を応募する際には、まず第4回 アスキー エンタテインメント ソフトウェア コンテスト応募要綱を入手の上、応募要綱の内容をよくご覧になってからご応募ください。応募要綱を入手するためには、下記宛先のコンテスト事務局宛てに、80円切手を貼り、返信先の住所を書いた封筒を同封の上、ご請求ください。

返信用の封筒に不備がある場合(切手を貼っていない、返信先の住所が書いていないなど)は応募要綱をお送りできません。ご注意ください。また、応募要綱は、1998年8月1日～1999年8月10日(当日消印有効)の請求受付期間内にご請求ください。請求受付期間外のご請求については、応募要綱をお送りすることができません。ご容赦ください。

ASCII ENTERTAINMENT SOFTWARE CONTEST

●応募要綱の請求先　〒154-0023 東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル　(株)アスキー　アスキー エンタテインメント ソフトウェア コンテスト事務局



ファーストガンダムから最新の第08 MS小隊まで、
テレビ・OVAシリーズの想い出深い
エピソードをベストチョイスした、
すべてのガンダムストーリーを体験できる
リアルなシミュレーションゲームです。
登場ユニットは、実に**470種**以上！
原作からの登場キャラクターも**160名**以上、
40章以上ものステージで、
奥の深い戦略を大きなスケールで楽しめます。
もちろん、白熱の**4人**対戦も可能です。



斬新なムービーシーン！
カットインによる最高の演出！
大迫力の戦闘シーン！
原作に忠実なオープニングデモ！



[G's GALLERY-SCENE2]
英雄たちの「静と動」
ヒーロー
静かなる闘志
野心渦巻く闘技場に、
国の威信と名誉をかけて、
駆け上がる戦士たち。
利害を越え、
ただ闘う者としてそこに立つ。
今ひとときの静寂の中、
荒ぶる魂は、
キング・オブ・ハート
最高の瞬間を迎える。
とき
8月発売予定
■シミュレーション
■予価6,800円(税別)
■1+1枚組
DUAL SHOCK 対応
「SDガンダムコレクションポスター」
予約された方は店頭にてプレゼント!(数に限りがありますのでお早めに!)
ガンダムファン垂涎の
「プレミアム映像Disc」付き!
ガンダム20周年記念 "GUNDAM BIGBANG PROJECT" 始動!
GUNDAM THE MOVIE
ガンダム・ザ・ムービー
ⓒ創通エージェンシー・サンライズ
ふたつの「G」が立ち上がるー。
劇場版最新作/2作品同時公開!
●新機動戦記ガンダムW
ENDLESS WALTZ/特別篇
●機動戦士ガンダム/第08MS小隊
ミラーズ・リポート
8月1日(土)より、松竹洋画系にてロードショー!
企画・制作:サンライズ/原作:矢立 肇・富野由悠季(「機動戦士ガンダム」より)
制作協力:バンダイビジュアル/配給:松竹/イラスト:佐野浩敏
ⓒ創通エージェンシー・サンライズ ⓒBANDAI 1998
"PS"マークおよび"PlayStation"は、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
バンダイゲームステーション 03-3847-5090 (受付時間 月~金曜日(除く祝日)10~16時)
電話番号はよく確かめて、おまちがえのないようにしてください。
●東京23区以外の方は、市外局番(03)をお忘れなく!●受付時間外の電話はおさけください。
バンダイの最新情報にアクセス!
バンダイホームページアドレス
http://www.bandai.co.jp/
バンダイの商品は こども商品券で
●価格はメーカー希望小売価格です。
●表示価格は税別になっております。
●写真・イラストと商品は多少異なることがあります。
●全国の有名デパート、玩具店、スーパーでお求めください。
株式会社バンダイ
エレクトロニクス事業部
東京都台東区駒形2-5-4 〒111-8081
BANDAI


PlayStation
恋も仕事も…。
ワーキングガールズとの大人の恋物語。
成功
恋と仕事の両立が大切。
デキル男になれ!!
愛が深まると、自分の
部屋に女の子を呼べる!!
そしてなんと!!
プレイステーション初の
・・・シーン!!
ゆうわくオフィス
恋愛課
オトナの
恋愛シミュレーションの
登場です。
98年7月30日
発売
5,800円
(税別・予価)
──あそびは文化
タカラ
©TAKARA CO.,LTD.1998 〒125-8503 東京都葛飾区青戸4-19-16 ※価格は希望小売価格です。
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
たのしさいっぱいタカラのホームページ
http://www.takaratoys.co.jp
タカラの商品はこども商品券で
TAKARA

電撃PlayStation

Vol.81 Aug.14・28,1998

TABLE OF CONTENTS

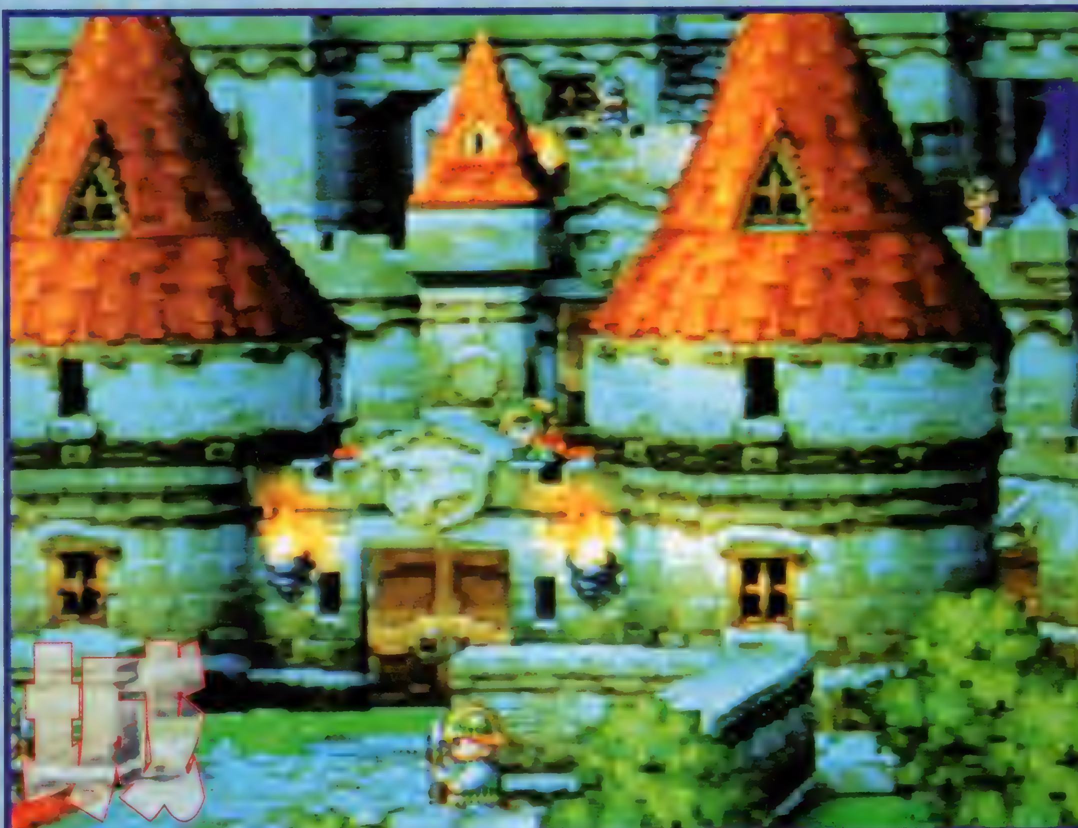
GAME INDEX

※各ゲームのデータ欄内の周辺機器の略称は以下の通りです。MC…メモリーカード、MT…マルチタップ、AJ…アナログジョイスティック、AC…アナログコントローラ、NC…ネジコン、TC…対戦ケーブル、DS…DUAL SHOCK。※特に表記のない価格はすべて税別のものです。

画面写真緊急公開

昨年1月の制作発表以来、1年半の長い長い沈黙を守り続けてきた『ドラゴンクエストVII』。しかし、ついに待望の画面写真が公開されたぞ！一切が謎のヴェールに包まれていた超大作RPGが来夏の発売に向けて踏み出した、確かな第一歩をいち早くとらえた緊急速報をお贈りしよう!!

↑このロゴは… 上のロゴは、まだ仮のものである。しかし、画面写真同様、直球勝負の、実に『ドラクエ』らしいロゴだ。仮のものではあるのだが、VIIの文字の青空が気になるね。



ドラゴン

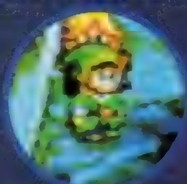


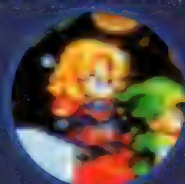
ゲーム序盤の舞台となる城と町を初公開!!

今回の最新画面写真公開にあわせて、編集部では『ドラゴンクエストVII』の最新ROMをプレイする機会に恵まれた。その印象を交えて、画面写真のポイントをまとめていこう。今回画面写真が公開されたのは、ゲームの序盤で訪れることになる城と町。3Dで表現されているにもかかわらず、シリーズを通して守られてきた『ドラクエ』のイメージが、違和感なく再現されている点に注目してほしい。民家の1軒1軒や城内の各部屋に至るまで、実際にプレイしてみると、建物の配置や部屋のつながりなどから「歩き回る楽しさ」を満喫できる構造になっていることがよくわかるのだ。もちろん、ほかにも何か大きな楽しみが隠されているに違いない。続報に期待したいね。

新事実 『VII』の主人公が判明!!!!!

画面写真の中に登場する、緑色の服を着た少年。実は彼が『VII』での主人公キャラクターであることが判明。雰囲気的には『V』の主人公によく似ているが、性格や職業など、詳細はまだ不明。仲間との関係は？


主人公


仲間

ドラゴンクエストVII

99年夏予定 RPG	▶価格未定 ▶エニックス ▶対応周辺機器未定


▲城の最上階にある回廊のようだ。床や石壁の色調建物の構造も、いかにも『ドラクエ』らしい。


▲裏庭のバルコニーに立つ主人公。立体的な構造になっていることがよくわかる。


▲城の入口。これもおなじみの、入口を守る衛兵たちの姿を確認することができる。


▲城壁の階段を降りる主人公。立体的な城内（と周り）の探索では、きっと新しい発見があるはず。


▲城の脇には、例によってちょっと怪しい人物が。話しかけるとユニークな答えが返ってくるぞ。

『ドラクエ』らしさ健在のグラフィックをチェック!!

2Dから3Dへ表現方法が変わったとはいえ、今回も全体の色調からタルやタンスといった小物のディテールに至るまで、画面のあちらこちらに『ドラクエ』らしさを感じ取ることができる。そして、町の中には教会や酒場などといった、おなじみの施設が存在することも明らかになった。ここでは、最新の画面写真から、それらの施設について詳しくチェックしていこう。



呪いを解いたり、死者を復活させたりと、様々な役割を持っていた教会。シリーズを通して、「冒険の書」に記録ができる場所でもある。VIIでも重要な施設として、お世話になりそうだ。



ごく普通の民家。石造りの家の中に、いかにも『ドラクエ』らしい家具や調度品が揃っている。木の質感や汚れまで描き込まれたグラフィックに注目してもらいたい。住人のイキイキしたメッセージが、今から楽しみなのだ。



情報収集の場となる酒場。パーティメンバーの組み替えを行うという役割を持つこともあった。VIIでのパーティ変更は、どのようなシステムになっているのだろうか？

こんなところがまさに『ドラクエ』

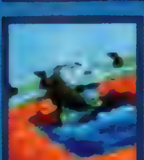
これまでのシリーズとは表現方法が[illegible]にもかかわらず、『ドラクエ』らしさが失われていない『VII』の画面。その最大の理由は、画面中に溢れる細かい装飾品にある。看板や彫刻など、これまでのシリーズで使われ、一種の"共通した記号"となってきた数々の装飾品。それが『VII』の画面にも生きているのだ。



丸い木のイス



武器屋の看板



城の彫刻



たいまつの炎

新事実 視点を変えることで新しい「発見」が生まれる!!

グラフィックが3Dになったことにより、町の中で視点の位置が大きなポイントになってくる。現時点では、コントローラのLRボタンを押すことで視点がクルっと回転する形になる予定。これで、今までは見ることができなかったアイテムやキャラクターを発見できるようになるぞ。これらを探索していくことも、『VII』の大きな楽しみのひとつになりそうだ。



▲一見すると何の変哲もない町並だが、ちょっと視点が変わると…。



▶建物の裏手で壺を発見したぞ。さて、この壺の中に入っているのは…？

視点が変わることで見えるものは…

視点が変わることで、アイテムの隠されている壺やタルなどを発見できる場合がある。また、建物の影に隠れているキャラクターが情報をくれたり、場合によっては、秘密のお店の入口が見つかるなんてこともあるかも……!?



壺 貴重なアイテムが入っている場合、巧妙に隠されている可能性も高い!?



タル 町中にあるタルの中にも、アイテムが隠されている可能性あり。



タンス どこの民家にもある普通のタンス。装備品が見つかりそう。

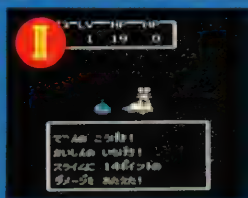
『ドラクエ』シリーズの魅力を検証!!

子どもから大人まで、熱狂的な支持を受けている『ドラクエ』シリーズ。その人気の秘密は、やはり「物語をリアルに体験できる」点にあるだろう。細部まで作り込まれた世界観と、その世界を自由に冒険できる快感。プレイするほどにゲーム中のキャラとプレイヤー自身がシンクロしていくのだ。このページでは、そんな『ドラクエ』シリーズの魅力と歴史に迫ってみよう。

キミだけの物語を体験しよう!

ロト三部作



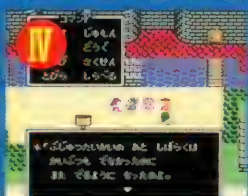


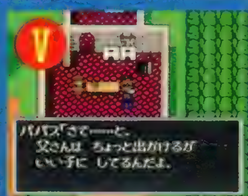


勇者の血を引く冒険者たち

ロト三部作と呼ばれる『I』『II』『III』は、それぞれが"ロト"という伝説の勇者を中心とするストーリーの作品だった。3作とも記録的なヒット作であったことはもちろん、SFC版にリメイクされたことも記憶に新しい。ストーリー的にも、この3作は深くつながっていて、『I』『II』はロトの子孫が主人公。『III』は主人公たちが実は……という、アッと驚く結末がプレイヤーを待っていた。さらに、『III』は、"転職"というシステムを取り入れた作品でもあり、その奥深いシステムは後の『VI』に受け継がれた。また、SFC版『III』には、オリジナルの要素も加えられている。

天空三部作







壮大なストーリーが魅力

この三部作には、直接ストーリー的なつながりはないが、3作品を通して"天空"という言葉にまつわる舞台が登場したことから、天空三部作と呼ばれている。『IV』は、一見独立した5章のストーリー仕立てだが、それぞれの章の主人公たちが運命に導かれるようにめぐり会う、という壮大なストーリーの作品だった。『V』は、花嫁選びがプレイヤーを悩ませて、モンスターを仲間にできるシステムも話題を呼んだ。そして、まだ記憶に新しい『VI』は、2つの世界を行き来するストーリーで、パワーアップした転職システムが帰ってきた作品。仲間にしたモンスターまで転職できたのだ。

DQヒストリー

今から12年前、家庭用機では日本で初めての本格RPGとして発売された『ドラゴンクエスト』は、シリーズ化され、社会現象を引き起こすほどの人気作となった。その後、一昨年の冬に発売された『ドラゴンクエストIII』(SFC版)まで、シリーズ全体の出荷本数は約2000万本という数字を記録している。



◀SFC版『III』にはオリジナルのオマケ要素も追加された。

『ドラゴンクエスト』シリーズ・タイトルリスト

『ドラゴンクエスト』	1986年5月27日発売(FC)¥5,500
『ドラゴンクエストII 悪霊の神々』	1987年1月26日発売(FC)¥5,500
『ドラゴンクエストIII そして伝説へ…』	1988年2月10日発売(FC)¥5,900
『ドラゴンクエストIV 導かれし者たち』	1990年2月11日発売(FC)¥8,500
『ドラゴンクエストV 天空の花嫁』	1992年9月27日発売(SFC)¥9,600
『ドラゴンクエストI・II』	1993年12月18日発売(SFC)¥9,600
『ドラゴンクエストVI 幻の大地』	1995年12月9日発売(SFC)¥11,400
『ドラゴンクエストIII そして伝説へ…』	1996年12月6日発売(SFC)¥8,700

GB版 9月25日発売決定!

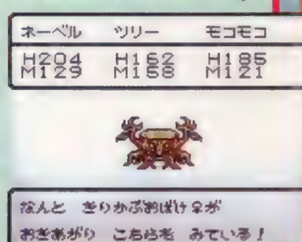
ドラゴンクエストモンスターズ テリーのワンダーランド

登場モンスターは200種類以上! 最強のモンスターを育てよう!!

シリーズ待望の最新作が、この『ドラゴンクエスト モンスターズ』(GB)! 仲間モンスターといっしょに冒険しながら、最強のモンスターを育てていくゲームだ。2体のモンスターを「はいごう」すると、それぞれの特徴を受け継いだ強力なモンスターが生まれるし、通信ケーブルを使えば、自分のモンスターと友だちのモンスターを「お見合い」させることも可能。さらに、モンスター牧場や格闘場などの施設も充実しており、キミだけのモンスターを育てることができるのだ!

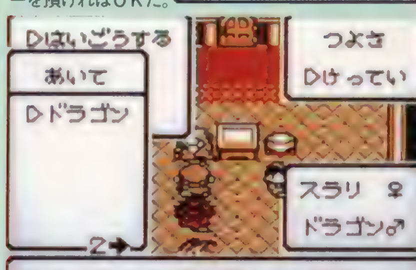


◀訪れるたびに変化する世界を冒険。拾った肉はモンスターに与えよう。



▶倒したモンスターが仲間になることもある。「はいごう」すれば、さらに強力なモンスターが誕生。

▼「はいごう」はモンスターじいさんが請け負ってくれる。オスとメスのモンスターを預ければOKだ。



はみだし情報 8月23日(日)17:00から、東京の渋谷公会堂で「ドラクエ」のクラシックコンサートが開かれる。演目は「交響組曲『ドラゴンクエストIII』」、指揮はもちろんすぎやまこういち氏だ。料金はS席¥5,000、A席¥4,000、B席¥3,500。詳しい問い合わせはFCC事務局(TEL 03-3446-7762 月～金 11時～19時)まで。

FINAL FAN

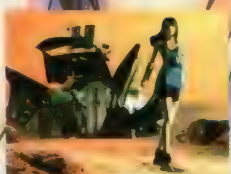
ファイナルファンタジーⅧ トライアルバージョン

この冬の発売に先駆け、『武蔵伝』に付くトライアルバージョンでプレイアブルなものが公開された『ファイナルファン
そしてモンスターとの戦闘など、このトライアルバージョンに詰め込まれたすべてを余すところなく徹底解析。そこには、

NEW CHARACTER

トライアルバージョンで登場した、主人公+3人の新キャラ!







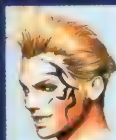
トライアルバージョン（体験版）という形で、ついにその姿を現してくれた、この冬期待の大作RPG『ファイナルファンタジーⅧ』。このトライアルバージョンで見せてくれたのは、限りなく巨大な全貌の、ほんのほんの一部でしかない。しかし、ドローシステムやG.F.など、『Ⅷ』ならではの新要素はしっかり体験することが可能になっている。そこで今回は、このトライアルバージョンを完全攻略してしまおうという大胆企画。登場するモンスターのデータから、ラストの時間制限イベントを5分でクリアする方法まで、トライアルバージョンを徹底的にやり込むための完全ガイドをお届けするぞ。これで本編発売までの準備は整った!?



リノア・ハーティリー

年齢・身長 ……17歳・163cm
使用武器 …ブラスターエッジ（飛び道具）

スコールたちとともに作戦に参加する少女。誰にでも分け隔てなく接し、ムードメーカー的な役割をこなす。自分の気持ちには正直で、思ったことはすぐに口にするタイプ。普段は勝ち気な彼女だが、恥ずかしがり屋な一面も持ち、ときにはあまのじゃくになってしまうことも…。トライアルバージョンでは一言もしゃべらないのが残念。



ゼル・ディン

年齢・身長 ……17歳・168cm
使用武器 …グローブ（格闘技）
特殊技 ……メテオバレット

立派な軍人だった祖父に憧れて、わずか13歳でガーデンへ入学した青年。何ごとも勢いで行動するタイプで、考えて行動することを苦手とする。感情の起伏が激しく、それをそのまま表に出してしまうというのが欠点だが、根は素直で真面目、また、大変な努力家でもある。総合格闘技を得意とする。

NTASY VIII

徹底解析

タジーⅧ』。そこで今回は、キャラクター、マップ、
まだ知らなかった事実がきっとある！



FINAL FANTASY Ⅷ
ファイナルファンタジーⅧ

冬予定 RPG	▶価格未定　▶スクウェア ▶MC(ブロック数未定)、AC(DS対応)

衝撃特報第3弾！



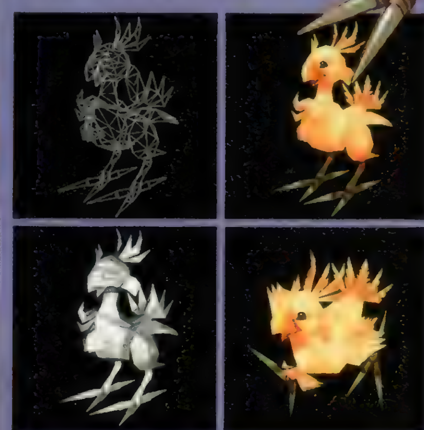


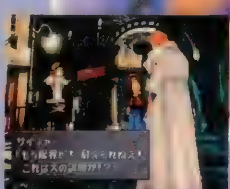
おなじみチョコボ登場！

トライアルバージョンでは登場しないが、Ⅷの世界にもチョコボがいることが判明。またどのような形で登場するかは不明だが、この世界での活躍に期待したい。

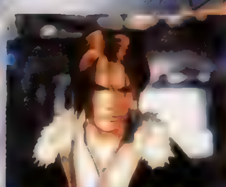
NOTE

▶[illegible]









サイファー・アルマシー

年齢……18歳
身長……188cm

優秀な才能を持ちながら冷静さに欠け、命令遂行能力が劣るため問題児扱いされているSeeD候補生。勝敗に執着するタイプで、勝つためならいかなる手段も問わない。その性格ゆえスコールの能力を評価しつつも、認めないところがあり、彼をライバル視している。堂々たる風格からは想像もつかないが、見かけによらずロマンティスト。



スコール・レオンハート

年齢・身長……17歳・177cm
使用武器……ガンブレード
特殊技……連続剣

特殊部隊SeeDの候補生で、本編の主人公。無口で無表情で無愛想な17歳。非社交的で、集団でなれ合うことを嫌う。協調性は欠落しているが、兵士としての能力はズバ抜けて高い。また、必要以上にしゃべることを嫌うが、自分の興味のあることならよくしゃべるらしい。「ガンブレード」と呼ばれる特殊な武器を用いて戦う。

CHECK

ガーデンとSeeDについて



ガーデンとは、世界各国に勢力を持つ兵士養成学校。卒業生はガーデン教師と各国軍の交渉によって配属先が決められる。また、SeeDとは、各国の依頼を受けて派遣される特殊部隊のこと。個々の能力はずば抜けて高く、通常のガーデン卒業生とは比較にならないほどの戦闘能力を持つ。

MAP & TACTICS

時間制限イベントをわずか5分でクリアする方法

トライアルバージョンで体験できるミッションを、詳細マップ付きで完全攻略。とはいえ、ただの攻略ではつまらない。ここでは、ラストの時間制限（15分）イベントをわずか5分（下の写真参照）でクリアすることにこだわってみたぞ。最大のポイントとなるのは、追いかけてくるボスのX-ATM092に捕まらないように、マップをうまく移動して逃げ切ること。この逃げ方については、右ページの下の欄で詳しく紹介するので、まずは、基本となるポイントから解説していこう。

POINT① ザコ敵からケアルをドロー

リノアが最初からケアルを持っているが、全員が使えるよう、ザコからしっかりドローしておこう。ゼルとスコールは20個くらいずつストックしよう。




▲リノアはドローできないので、無駄使いを避ける

POINT② キャラはレベルアップしない

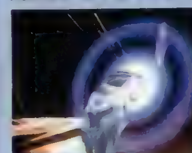
トライアルバージョンでは経験値が入らないのでキャラが成長することはない。ドローの必要がないならL2＋R2で逃げるのも手。



▶逃げることも必要。

POINT③ 後半はリヴァイアサンを使わない

時間制限イベントが始まったら、G.F.は使わない。召喚に時間がかかるので、何度も使っていると間に合わなくなってしまうのだ。



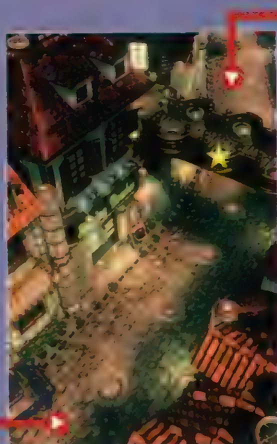

▲G.F.は召喚に時間がかかるので注意

トライアルバージョンの流れ

- 街に進入し、中央広場に集合
- 敵を追って電波塔へ
- ビッグス＆ウエッジとの闘い後、撤収命令
- X-ATM092の追撃をかわしながら、合流地点へ



待ちうける敵を打ち倒しながら、市街地の中央広場に集合せよ!!

あ（P.17）へ

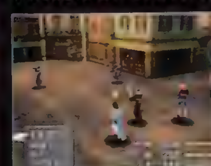





Pick UP

市街地ではまず戦闘に慣れること!

中央広場に着くまでのザコ戦で、しっかり戦闘に慣れよう。中央広場以降の戦闘は厳しくなるので、ゆっくり楽しんでいられないぞ。



▲市街地の敵は弱いぞ。

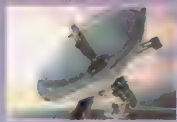
[MAP解説]

マップのつながりは非常に単純なので、迷うことはない!

マップの構成自体は非常に単純。「FFVIIインターナショナル」のように、どこへ行けば切り替わるかというガイドは表示されないが、1つ1つのマップが視覚的にわかりやすいので、とくに迷うことはない。また、マップ上には車や看板などがあちこちに存在しているが、とくにアイテムが隠されているということはない。あまり寄り道せずに、真っ直ぐ進んでいこう。

電波塔での戦い

トライアルバージョンでは戦闘中しかＨＰを回復することができない。そのため、



電波塔でのボスとの連戦の直前の戦闘で、ＨＰを回復＆回復魔法をストックしておこう

VS ビッグス＆ウェッジ



最初はビッグスのみだが、しばらくするとウェッジが加わる。直接攻撃だけでなく、サンダーやファイアといった魔法攻撃もしてくるので注意

VS エルヴィオレ



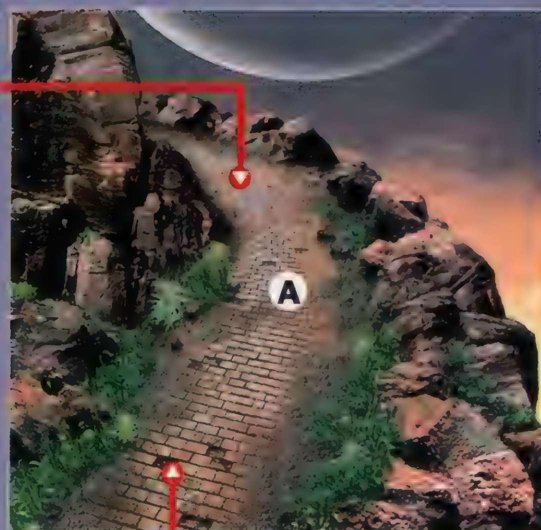
ビッグス＆ウェッジとの戦闘中に現れ、そのまま戦闘となる（ビッグス＆ウェッジは消える）。サンダーなどの魔法攻撃のほか、ストームブレスなどの特殊攻撃を使う

待機命令を破り、敵を追って山へ！電波塔の頂上を目指せ！













※マップ上のⒶ～Ⓔは、X-ATM092の出現ポイントで、下のネームと対応しています。



あから

Pick UP

時間制限イベント

電波塔でのイベント後、撤退命令が下る。これは来た道を逆に戻り、15分以内に海岸線までたどり着けばＯＫ。時間制限イベントが始まったら無駄な行動を避けよう！

追いつ追われつX-ATM092との死闘



▲これが出たら逃げる

撤退中に出現するX-ATM092との戦闘は、しばらくダメージを与えると逃げられるようになる。物理攻撃を主体にして攻め、メッセージが出たら素直に逃げよう。深追いは禁物だぞ。

●5分でクリアするためのポイント！

電波塔を出た直後の戦闘は回避するのは不可能。この他にX-ATM092が追いかけてきて戦闘になるポイントは右の５カ所。これらは右のとおり行動すれば回避できる。

Ⓐ月の見える山道

X-ATM092が追ってきて、画面が一度静止する。ヤツが姿を見せ始めたら✚キーの下を入れっぱなしにしておけばＯＫ。



▲ここはあまり難しくない。落ち着いて移動だ。

Ⓑ土手の上

ここは一気に左に駆け抜ける。画面切り替えの読み込みの間から、✚キーの左を入れっぱなしにしておけばＯＫだ。



▲✚キー入れっぱなしでギリギリ間に合う

Ⓒ坂から階段へ続く道

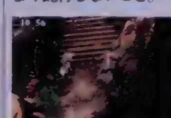
画面がスクロールし始める所までⓍボタンを押しながら歩く。画面が揺れなければＯＫだ。そこからは真下にダッシュ。



▲画面が揺れると、動けなくなるので注意しよう

Ⓓ階段から坂へ続く道

ここは一気に駆け抜ける。何も考えないでとにかくダッシュして駆け抜ければＯＫ。ここでもあまり蛇行しないこと。



▲真っ直ぐ下に進めば余裕を持って次のマップへ。

Ⓔ街への橋

橋を右に走る。ボスが右に跳んだらⒺの灯りの左側で待ち、足音が聞こえたら左に。今度は左に跳ぶので一気に右へ。

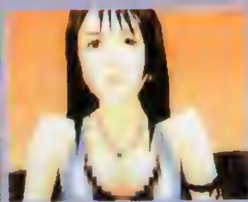


▲最難関。ボスの動きをしっかり見よう。

BATTLE MONSTER 8

ドローシステム、G.F.など、新システム満載の戦闘シーン。ここでは、その新システムを中心に『ファイナルファンタジーⅧ』のバトルシーンを徹底解明していこう。これらの新システムをしっかり頭に入れておけば、戦闘で戸惑うこともなくなるはずだ。ここで紹介することはすべてトライアルバージョンでも体験が可能なので、実際にプレイしながらしっかり覚えていこう。また、トライアルバージョンで登場するすべてのモンスターデータも一挙に公開。これで、もう苦戦しないぞ！

トライアルバージョンでわかった戦闘の真実

◀戦闘勝利時のキャラのキメポーズは視点によって数種類用意されている。全部見られただろうか？

POINT 1 ストックの仕方でキャラの役割を決める

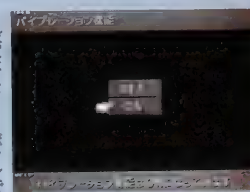
基本的にドローできる魔法の種類に制限はない。そのため、自分で自由にキャラの個性づけをすることができる。たとえば、攻撃力の弱いキャラには回復系の魔法を主体にストックさせてサポートに専念させるとか、あるいは攻撃系の魔法をすべてストックさせて魔法攻撃のスペシャリストにするなど、思いのままにできるのだ。ただし最低限の回復魔法は全キャラにストックさせたい。



▶キャラの役割を決めよう

POINT 2 ガンブレードの威力アップ

スコールの持つガンブレードは、攻撃がヒットした瞬間にタイミングよくR1を押す（引き金を引く）ことで威力が上がる。これはむやみに連打するのではなく、ちゃんとタイミングを測って押した方が成功しやすいことを覚えておこう。なお、これは振動機能に対応しており、成功したかどうかを直接体感できる。デュアルショックを持っている人は振動機能をONにしておこう。



▶設定はスタートボタンで。

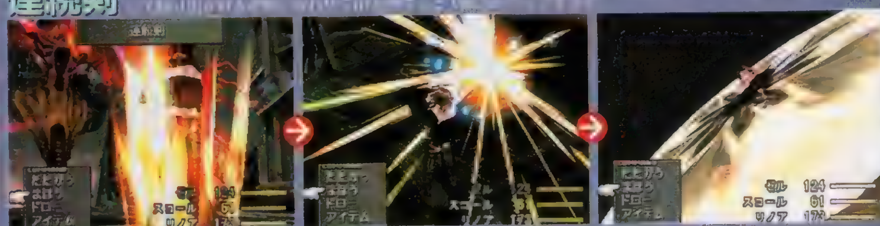
特殊攻撃

一発逆転の威力を秘めたキャラ固有の必殺技

スコールとゼルは、ある程度ダメージを受けるとランダムで特殊攻撃が可能になる。その詳しい条件はわかっていないが、威力は絶大だ。エフェクトも派手なので、是非その目で確かめてみよう。なお、トライアルバージョンでは、リノアには特殊攻撃はない。



スコール　連続剣



ゼル　メテオバレット



※ゼルの場合は上の写真のように「たたかい」が「格闘」に、スコールならば「たたかい」が「連続剣」にコマンドが変化する。

トライアルバージョンに登場するモンスター攻略



トライアルバージョンに登場するモンスターは、ザコ、ボス合わせて8種類。これらモンスターたちのパラメータから、ドローできる魔法まで、詳細なデータを大公開するぞ。中でもドローできる魔法のデータは役に立ってくれるはずだ。また、それぞれの敵に対して、戦闘でのワンポイント攻略も紹介していくので参考にしよう。これらをしっかり頭に入れておけば、どんな敵が出てきても安心なのだ。

ガルバディア兵



3人の攻撃を集中させれば簡単に倒せる。へタに魔法を使わず、通常攻撃で確実に倒そう。

HP	105	魔法攻撃	12
物理攻撃	20	魔法防御	1
物理防御	5	すばやさ	20

落とすアイテム	ポーション×1
ドローできる魔法	ファイア、ケアル

角蛇

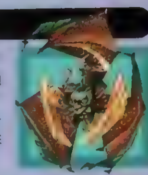


通常攻撃をすると、「まきつき」で反撃される場合がある。魔法で攻撃した方が安全だ。

HP	400	魔法攻撃	18
物理攻撃	20	魔法防御	2
物理防御	10	すばやさ	25

落とすアイテム	フェニックスの尾×1
ドローできる魔法	サンダー、ブリザラ

ブエル



魔法の防御力が高いので、通常攻撃で戦っていこう。ドローできる魔法が非常に魅力的。

HP	60	魔法攻撃	21
物理攻撃	14	魔法防御	24
物理防御	6	すばやさ	40

落とすアイテム	ポーション×1
ドローできる魔法	ブリザド、ファイラ、サンダラ

G.F.（ガーディアン・フォース）

召喚獣に代わる、戦闘の強い味方

G.F.の召喚は戦闘中ならいつでも可能だが、今回はスタンバイ状態と呼ばれる"呼び出すまでの時間"がある。この間、敵の攻撃はG.F.自身が受けてくれるが、スタンバイ中にHPが0になると召喚は失敗。その戦闘ではもう使えなくなるので注意。





ドローシステム

まったく新しくなった、『Ⅷ』の魔法システム!!

『Ⅷ』での魔法は、MPという概念がなくなり、持っている個数のみ使える個数制限方式となっている。魔法の1つ1つが、アイテムになっていると考えればわかりやすいだろう。そしてその魔法を手に入れるためには、戦闘中敵からドロー（抽出）するしかないのだ。敵からドローした魔法はストックしておいて戦闘に備えることもできるし、ドローしたその場で放つことも可能。ここでは、そのドローシステムを詳しく紹介していくぞ。

『Ⅷ』での魔法の概念は……!?

この世界での魔法とは、万物を構成する"力"を抽出したもの。生物を含めたすべてのものは、様々なこの"力"（エネルギーのようなもの）によって構成されており、ドローとはその"力"を利用して魔法の効果を生み出すこと。よって、同じ相手から何度でもドローが可能なのだ。



コマンド「ドロー」を選択



「ドロー」したい敵を選択



「ドロー」する魔法を選択





[ストックする]

ドローのあと「ストック」を選ぶと、その魔法をストックすることができる（ただし…）。ここでストックした魔法は、次のターンから「まほう」コマンドで使用できる。…



[はなつ]

ドローのあと「はなつ」を選ぶと、その場でドローした魔法を放つことができる。

魔法が炸裂!



●ストックできる魔法の限界は？

ストックは魔法の種類ごとに溜めておくことができるが、ストック数には限界がある。戦闘の少ないトライアルバージョンではあまり大量に持っていても意味はないが、製品版では全魔法のストックを最大にすることに挑戦してみても面白い!?



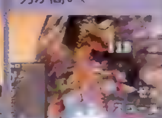
●［はなつ］と［ストック］ではどっちがおトク？

ドローしたその場で放った場合と、ストックしておいて「まほう」で使った場合では、同じ魔法でも威力が違ってくる。具体的には、「まほう」で使った場合の方が威力が高くなるのだ。やはりドローしたらできるだけストックしておいた方がおトクになっているのだ。

[はなつ]
ドローしたその場で放った場合は、お手軽なぶん威力も小さくなる。「はなつ」は緊急時だけに留めておこう。



[ストック]
同じ魔法をストックしておき、あとで「まほう」コマンドで使った場合。その場で放ったときより威力が高い。



●トライアルバージョンで使える魔法一覧

魔法	効果
ファイア	敵1体に炎で攻撃し、ダメージを与える
ファイラ	ファイアの上位魔法
サンダー	敵1体に雷で攻撃し、ダメージを与える
サンダラ	サンダーの上位魔法
ブリザド	敵1体に冷気で攻撃し、ダメージを与える
ブリザラ	ブリザドの上位魔法
ケアル	味方のHPを回復する
ダブル	1ターンの間でまほうを2回使える

メズマライズ



通常攻撃で角を折り、魔法をドローしまくろう。手早くすませたいなら、魔法で攻撃だ。

HP	210	魔法攻撃	20
物理攻撃	16	魔法防御	4
物理防御	13	すばやさ	50

落とすアイテム	フェニックスの尾×1
ドローできる魔法	ファイア、ケアル、ダブル

ウェッジ



ビックスとの戦闘中にあとから加わる。HPは高いが、防御力が低いので苦労はしない。

HP	600	魔法攻撃	12
物理攻撃	23	魔法防御	1
物理防御	8	すばやさ	40

落とすアイテム	ポーション×1
ドローできる魔法	ファイア、ブリザラ

ビッグス



魔法中心で攻めればラク。HPが少なくなると攻撃パターンが変化するので注意。

HP	210	魔法攻撃	12
物理攻撃	26	魔法防御	4
物理防御	10	すばやさ	50

落とすアイテム	ポーション×1
ドローできる魔法	サンダラ、ケアル、ダブル

エルヴィオレ

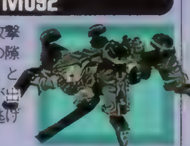


HPが多いので時間がかかるが、ケアルで味方を回復させながら、ひたすら通常攻撃だ。

HP	???	魔法攻撃	22
物理攻撃	27	魔法防御	11
物理防御	1	すばやさ	50

落とすアイテム	フェニックスの尾×1
ドローできる魔法	ファイラ、ブリザラ、ケアル

X-ATM092



ある程度攻撃を加え、「この隙に逃げよう」とメッセージが出たらすぐに逃げよう。

HP	???	魔法攻撃	19
物理攻撃	20	魔法防御	18
物理防御	11	すばやさ	30

落とすアイテム	フェニックスの尾×1
ドローできる魔法	ファイア、サンダラ、ケアル

人気に応えて、



『チョコボの不思議なダンジョン』とは？

『チョコボの不思議なダンジョン』は、昨年の12月に発売された、ダンジョン探索型RPGだ。『FF』シリーズでおなじみの幻獣、チョコボを主役に抜擢し、自動生成ダンジョン、召喚獣、アクティブタイムバトルなどの魅力的な要素を盛り込んで、ライトユーザーを中心に幅広い層の人気を獲得。チョコボの主役デビューを華々しく飾ったのだ。

チョコボの不思議なダンジョン2

12月下旬予定	▶価格未定	▶スクウェア
ダンジョンRPG	▶MC(ブロック数未定)	

チョコボの不思議なダンジョン2™

チョコボのタイトルが、シリーズ化決定！ このビッグニュースとともに、超待望の最新作「チョコボの不思議なダンジョン2」の情報が公開されたぞ!! 新しい舞台で、今度はどんな冒険が待っているのか。早くも期待が高まるその内容を、5ページで徹底紹介!! 同時に発表された“もう1つのタイトル”の情報も見逃せないぞ！

  ※画面は開発中のものです

シリーズ化決定!!

今度の『チョコボ』はひとりぼっちじゃない!



◀▼最後まで単独で戦っていた前作からすると、仲間の存在はとても心強い。戦闘も楽になるかな？



相棒のモーグリと一緒に、仲良く旅を続けていたチョコボ。そんな2匹が、とある入り江の村にたどり着いたところから『チョコボ2』の物語は始まる。今回の冒険は、チョコボたちが訪れた村の周囲に点在する、いくつものダンジョンを舞台に繰り広げられるぞ。前作ではチョコボが単独でダンジョンを探索していたけど、『チョコボ2』の冒険では、仲間を連れていけることが判明した！　相棒のモーグリはもちろん、新キャラのシドも、チョコボに協力してくれる仲間の1人のようだ。同行するキャラクターが、どんな役割を果たすのかはまだ不明。もしかすると、パートナーと力を合わせて謎を解いたり、難関を突破する場面があるのかも？　また、一段とクオリティがアップしている美しいムービーも『チョコボ2』の見逃せないポイント。右の画面写真のムービーからは、前作以上に楽しく、スリリングになった冒険の雰囲気が伝わってくるよね。







Chocobo

あふれる好奇心のおもむくままに、冒険に足を突っ込む、ちょっとお人よしの主人公。自慢の脚力を武器に今回はどんな冒険を繰り広げるのやら……。

好奇心あふれる主人公



チョコボ



Mogri

前作から引き続き登場の、チョコボの相棒。前作では、村にいてチョコボに指図するだけだったが、ダンジョンに入れるようになった「2」では、活躍が期待される。

心強い味方になるか!?



モーグリ



Syd

「FF」シリーズの名物男、飛空艇技師のシドがさっそうと登場！　あいもかわらぬ熱血漢ぶりで、チョコボの頼れる味方になりそう。このゲームでは戦車技師にジョブチェンジ?

なんとシド登場



シド

ワールドマップ公開！ そのほかのシステムは？



まずは左の写真に注目。これは『チョコボ2』の舞台である〝入り江の村と、その周囲に広がる森と海〟の全体図だ。このマップの中には古い施設や建物などが点在していて、チョコボたちはそのダンジョンを探索することになる。ここからはダンジョンの要素も含めて、『チョコボ2』の進化したシステムをチェックだ！

DUNGEON

ダンジョン 地下だけじゃない！ 山あり、谷あり、お城あり？

『2』の冒険は、複数のダンジョンをまたにかけた壮大なスケールで展開される。前作で探索したような地下のダンジョン以外にも、薄暗い建物や、花咲く庭園を思わせる場所など、個性豊かなダンジョンが、チョコボを待ち受けているぞ。屋外で行動する場面もあるようだ。



▶歩いた部屋や通路が自動的にマッピングされる、オートマッピング。



◀ここがダンジョンであることを忘れそうな、のどかな雰囲気。これもワナ？



◀新型のトラップが登場するかも気になるところ。



▶1つのフロアが2階層に分かれている、掟破りのダンジョンが登場！ 今回は立体的な構造を利用した仕掛けがありそうだ。

BATTLE

バトル 仲間も戦ってくれる？

ダンジョンに1人だけ、仲間を連れて行けるようになった『チョコボ2』。その仲間が戦闘で一緒に戦ってくれるのかどうかは、とても気になるところだ。シドが〝シドタンク〟と呼ばれる戦車に乗っている（P.24参照）ことを考えると、仲間たちは各人の能力を活かして、チョコボをサポートすると思われるのだが……。

アクティブタイムバトルがどのように進化するのかもあわせて、続報に期待。



▶戦うチョコボを見つめる（？）モーグリ。モーグリも、戦うのかな？





デブチョコボ
前作では、信頼のおける倉庫屋の主人だった。「2」ではどこでお目にかかれるのかな？

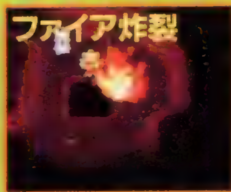


ゴブリン
いつも序盤でやられ役に甘んじていたゴブリンだったが、今回はひと味違う！……かも。

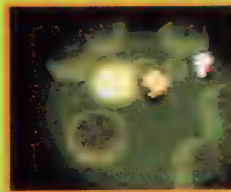
M A G I C

魔法　魔法のシステムはどうなる？

モンスターの属性を把握していれば、その弱点を突いて大ダメージを与えることができる魔法。前作でとても重宝したこの攻撃手段は、『2』でももちろん健在だ。しかし、その使用法についてはまだわかっていない。もしかしたら、新しい発動の方法が…？



◀基本の魔法。エフェクトが少し派手になった。



◀こちらは雷の属性、サンダー。

前作では本を読むことで発動



◀前作では、魔法の本を使うことで発動したのだ。

『2』のシステムをアレコレ予想

村の発展

前作では、ダンジョンの探索と並んで、ゲームの大きな楽しみの要素であった村の発展。村を発展させる条件は2つ。ダンジョン内で特定のイベントを発生させるか、ショップでアイテムの売買などを行う（村の経済を活性化させる）と、村が発展する仕組みになっていた。

前作では欠かせない要素だった村の発展は、『2』にも取り入れられるのではないだろうか。今回の冒険の拠点は、入り江の右手にある海辺の村なので、漁村を発展させる、なんてことになるのかも……。

右の写真は、前作の村の発展を再現したもの。これを見て、新しい村の発展がどんなものになるのか想像してみよう。





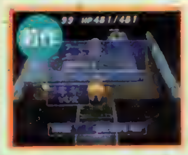
◀ダンジョン内でクレールやジャニターに会うと、使用できる施設が増えた。



◀アイテムを村で売買すると少しずつ外観が変化し、最終的にはここまで大きくなった。

武器・防具の合成

武器・防具はさらに豊富なはず。多彩な合成が楽しめそう。



◀ツメ2つまたはクラ2つとタネを合成すると、強化できた。

リサイクルボックス

前作では運に寄るところが大きかった。今回は？



◀2つのアイテムを入れると、1つのべつのアイテムと交換できた。

鉢植えシステム

新しいタネや実の存在に期待。変な効果のものも登場する？



◀実やタネを鉢に入れ、薬をまぜると、べつの実やタネが栽培できた。

アイテムファイル

前作でファイルの完全制覇に挑戦したプレイヤーも多いはず。



◀ダンジョンで手に入れたアイテムが、種類別に記録された。

スロットマシーン

今度もダンジョン内で遊べるのかな？　村にも欲しい!?



◀絵柄をそろえてポイントをためると、貴重なアイテムがもらえた。

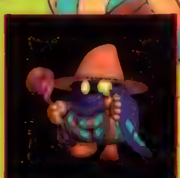
モンスターハウス？

前作にはなかったけど、あったら楽しいモンスターの巣窟。



◀サボテンダーの群れを倒しまくって、経験値を稼ぐのだ！





黒魔道士
攻撃魔法を使いこなす序盤の強敵。固い杖を振りかざしての一撃も、密かに痛そう……。



ベヒーモス
巨大な体躯は、まさに山のよう。巨体と鋭いツメから繰り出される攻撃はかなり痛そう。



ゴーレム
全身が岩でできた魔法生物。頑強な身体は、半端な攻撃など軽くはじき返してしまう。

MAGIC of SUMMONS

召喚魔法 召喚獣もお供にできる!? 進化した召喚魔法に注目!

幻獣たちの力を借りてピンチを脱する召喚魔法は、エフェクトに磨きがかかってさらに楽しいものに！　おまけに、一部の幻獣たちは、召喚したあと、しばらくはチョコボに同行してくれるようなのだ。ここでは幻獣の長老〝ラムウ〟の召喚シーンを連続写真で大公開!!　迫力の演出に注目だ。



▶最終的に、12体もの幻獣を召喚できた前作。召喚には〝魔石〟が必要だった。



▲チョコボと一緒にいるのは、なんと幻獣のラムウ！　幻獣が冒険に同行してくれるとは、なんとも心強いかぎりだ。



▲チョコボのピンチに、ラムウが力を解放する！　ラムウの体が白い光に包まれて……。



▲雷雲に乗り、杖に雷の力を込めるラムウ。そのかたわらにはチョコボのかわいい姿も。でも少し不安気……。



▲ラムウを包む白い光がさらに強くなり、次の瞬間にほとばしる。いよいよ雷の力が解放されるのか？



▲残像を残しつつ急上昇。光をまとって飛ぶその姿は、夜空を駆け抜ける流星のよう。



▲ついに、裁きの雷が振り降ろされる！　画面写真からもその迫力がひしひしと伝わってくるぞ。



▲逃げるいとまもあらばこそ。地上のモンスターを雷が直撃！　画面全体をスパークする。



▲いつのまにか戻ってきたラムウとチョコボの前で、倒れていくモンスターたち。敵とはいえ少しかわいそう？



VEHICLE?

乗り物? シドタンク見参!

シドが乗っているこの乗り物は、彼が独自に開発した戦車で、その名も〝シドタンク〟。どうやらこの戦車は、敵を攻撃する以外にもさまざまな能力を秘めているらしいのだ。シドといえば思いつくのは飛空艇だけど、それがダンジョンで役に立つのだろうか？　果たして……。

この戦車は？



次号も『チョコボ2』の最新情報を満載!

チョコボのレーシングアクション登場!!

早くも発表されたチョコボタイトル第2弾は、なんとチョコボたちのコミカルなRCG。その魅力をいち早くチェックだ！



チョコボ レーシング
～幻界へのロード～

99年春予定	▶価格未定 ▶スクウェア
RCG	▶MC（ブロック数未定）、AC（DS対応）

『FF』の世界観を大切にしたレーシングバトル！



レースゲームのおもしろさに、『FF』のエッセンスを織りまぜたこの作品。"アビリティ"や"召喚魔法"などの要素がレースを盛り上げるぞ。今回は4人のレーサーを紹介！



◀『FF』シリーズの人気キャラクターが、今度はレースで勝負するのだ！

熱い走りを見せる**レーサー**たち！

Chocobo!



ジェットブレードCRを履いて、スピードアップ！

Fatty Chocobo!



体の重さは、DEV.トライシクルのパワーでフォロー。

Golem!



ロッククルーザーV8のパワーで、どんな悪路も一直線！

Mogri!



軽量級のモーグリは、モグスルーR2でエントリー。

電撃特報
DENGEKI SCOOP
2

前作より3年……
待望のドラマティックRPG第2弾!!

新たに始まる108の邂逅

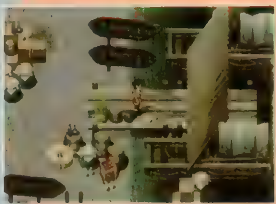


幻想水滸伝 II

冬予定 RPG	▶価格未定 ▶コナミ ▶MC(ブロック数未定)

オーソドックスなシステムながら、人間味あふれるストーリーと仲間を集める楽しさで根強いファンを獲得した『幻想水滸伝』。その続編が、この冬ついに登場する。95年12月の前作発売から、実に3年の月日が経とうとしているが、前評判TOP10内に名を連ねるほどに待ち望まれている作品だ。その期待を裏切ることなく、あらゆる面でクオリティがアップし、システムの細かな部分まで練り込まれた作りになっているぞ。

再び動き出す大河浪漫譚



オリエンタルな雰囲気が漂う

◀「水滸伝」を踏襲しているわけではないが、わりと東洋風なたたずまいの町や村が多い。細かく描き込まれた小道具にも注目。



グラフィックは緻密に美しく

◀当然のことながら、グラフィックも格段にアップ。光と影の描写、微妙な色合いなど、細部にまでこだわって表現されているのだ。

中国3大奇書の1つ「水滸伝」をモチーフにした群雄伝に、ファンタジーのテイストを加えたRPG、それが『幻想水滸伝』シリーズだ。この『II』も前作同様、108星をはじめ多くのキャラが登場する。大きな歴史のうねりの中で戦う人々の姿と、それぞれの想いをドラマティックに綴っているぞ。



▲戦闘シーンは、CD－ROMとは思えないアクセスの速さで、スピーディーに展開される。戦闘の内容はP.29で詳しく紹介するぞ。



◀親しみのある2Dのグラフィックで、誰でも楽しめる作りだ。前作以上にキャラの動作パターンがあり、細かい演出が光っている。

継承される要素『II』ではどうなる?

キャラクター



登場人物は、主人公を含めた108人にジョウストン都市同盟とハイランド王国の人々を合わせた、総勢140人以上。ピクトールなど前作で活躍したキャラも20名ほどが再登場する予定だ。

108の宿星



「水滸伝」をモチーフにしているため、前作と同じように宿星に導かれた108人のキャラが仲間になる。しかし「II」では狼など、言葉を喋らない動物も仲間になるのだ。ということは動物も宿星を持つのだろうか?

本拠地システム



今作でも「梁山泊」のような、主人公たちの根城となる本拠地が登場する。仲間が増えていくにつれて、規模も大きくなり施設も充実していくのだ。前作にあった"お風呂"のようなお楽しみ要素も盛り込まれるに違いない。

戦争イベント



ストーリーの流れに合わせて発生する、特殊な戦闘が「戦争イベント」だ。前作では3すくみの要素を持ったシステムで構成されていたが、今作ではより戦略性がアップしたシステムになる予定だぞ。

ミニゲーム



前作でも好評だったミニゲームの要素は、今作でさらにパワーアップ。材料やレシピを集めることにより料理が作れるシステムや、街の噂を頼りに取引をすることでお金を儲ける「交易所」などが登場する予定だ。

舞台は国境紛争が続いている2つの国

このゲームの物語は、前作『幻想水滸伝』の主人公たちが活躍した赤月帝国の解放戦争から3年後、領土を巡る争いが絶えない2つの国を舞台に始まる。1つは今作の主人公の故郷であり、強大な軍事力を誇るハイランド王国。そしてもう1つは5都市1騎士団によって構成されたジョウストン都市同盟。この2つの国をまたにかけ、新たなる壮大な物語が繰り広げられていくのだ。



▲「II」のワールドマップだ。位置的には前作の北になるぞ。



▶2国の戦争中に展開される物語だけあり、城や砦といった場所も多く登場するようだ。

前作とのつながりを持つ世界観

▼都市同盟の存在は前作からあるのだ。



前作の舞台であった赤月帝国は、前作の主人公たちの手により統治され、3年経った現在ではトラン共和国となっている。今作で中心となるジョウストン都市同盟は、トラン共和国の北方に位置し、古くから赤月帝国と敵対関係にあった国だ。前作に登場したカレッカ村は、都市同盟に占領されて壊滅したという設定だったのは覚えているだろうか。時と国とは違うが、前作と「II」は同じ世界が舞台になっている物語なのだ。ただし、ストーリー的なつながりはないので、初めての人も十分楽しめるぞ。

※茶色い枠の写真はすべて前作「幻想水滸伝」のものです。

人間模様を劇的に描き出す ストーリー

対立する2つの大きな勢力を背景に展開される『幻想水滸伝Ⅱ』。ハイランド王国の陰謀に巻き込まれ、故郷を追われる身となる主人公、ジョウイ、ナナミの3人を軸に物語は描かれる。さらに、108星の仲間キャラにはサイドストーリーが用意され、深みのある群雄伝を形作っていく。



▼数奇な運命を辿ることになる主人公。故郷に戻れる日はくるのだろうか？

▲出会いと別れを繰り返し、多くの同志を得ていくのだ。その数は100人以上！

プレストーリー

ハイランド王国ユニコーン少年兵部隊の一員として、主人公とジョウイはジョウストン都市同盟との国境に近い駐屯地にいた。長く続いた戦いにもようやく休戦協定が結ばれ、2人は故郷の街に帰る明日を心待ちにしていた。そう、ナナミの待つキャロの街に……。しかしその夜、キャンプに謎の事件が起きる！ その事件は主人公とジョウイを巻き込み、やがて彼らの運命をも変えていくのだが……。



ジョウイ

主人公の幼なじみであり、地方豪族の名家アトレイド家の長男。何不自由ない暮らしを送っていたが、主人公とともにユニコーン少年兵部隊に志願する。



ナナミ

ゲンカクの養女で、元気いっぱいのおてんば娘。主人公の義理の姉であり、ゲンカクなきあと唯一の家族である。キャロの街で主人公の帰りを待っている。



◀両親のいない主人公にとって、ナナミはかけがえのない家族だ。

主人公

「幻想水滸伝Ⅱ」の主人公。キャロの街はずれで道場を営むゲンカクに拾われ、養子としてナナミとともに育てられた。幼い頃から武術を教えられ、ゲンカクが他界したあと、ユニコーン少年兵部隊に入る。

遥かなる故郷 ハイランド王国



中央にブライト王家の力の象徴でもある宮殿を擁する「皇都ルルノイエ」。この国の片田舎キャロの街で育った主人公たち。その運命の歯車はゆっくりと、しかし確実に廻り始める……。

メインキャラの3人をつなぐキーワード

ユニコーン少年兵部隊

10代の少年たちだけで組織されたハイランド王国軍の少年兵部隊。主人公とジョウイはここに籍を置き、兵士として都市同盟との戦いに参加していた。しかし、戦争も休戦協定によって一応の決着がつき、2人は無事にナナミの待つキャロの街に帰郷できるはずだったのだ。

キャロの街

メインキャラの3人はいずれもハイランド王国の出身。そして境遇は違えど、生まれ育った場所がキャロの街なのだ。幼い頃からともに学び、ともに遊んだ3人にとって、いわば共通の故郷になる。だが、やがて3人とも運命の大きな波に翻弄されていくことになるのだ。

ゲンカク老師

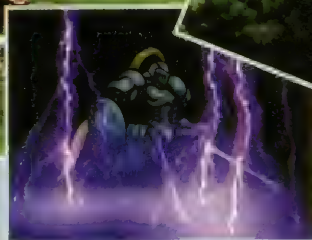
街の道場主だったゲンカクは、主人公とナナミの育ての親であると同時に、ジョウイを含めた3人の師匠でもある。子どもの頃から仲の良かった（と思われる）3人は、ゲンカク老師に武術を習い、互いの技を高め合うことにより、その絆を深めていったに違いない。

戦闘はますますダイナミックに進化

戦闘は、移動中に敵と遭遇すると戦闘画面に切り替わるランダムエンカウント。オーソドックスなコマンド入力タイプだが、戦闘中は敵味方が同時に行動する。秒間60フレームの高速処理のため、スピーディーで爽快な戦闘シーンが展開されるぞ。またパーティ編成は、108星の仲間のうち約70人の中から自由に組むことができるのだ。



拡大・縮小も健在!!
▲攻撃時に拡大し、魔法シーンで縮小する視点効果



美しく派手な紋章シーン
◀美しくなった紋章シーンに、召喚魔法も加わるぞ



敵キャラがビッグに!
▼敵キャラもさまざまなサイズで描かれる。特にボスキャラは大きく、動きのアニメーションも迫力!

協力攻撃 さらにパワーアップ!

2人以上のキャラが力を合わせて攻撃する「協力攻撃」は前作でも好評だったが、『Ⅱ』ではさらにバリエーションが豊かになって継承されている。協力攻撃は仲の良いキャラ同士がパーティ内にいるときに使用できるもので、その組み合わせを見つけるのも楽しみの1つだ。今作では、何組の連携プレイを味わうことができるのだろうか?



◀幼なじみ攻撃
◀主人公とジョウイが、回りながら残像で惑わし全体を攻撃



▶旅の一座攻撃
▶敵に向かって火を吹く、旅の一座の大道芸を生かした攻撃

Lサイズキャラ デカキャラ登場

▼Lサイズの仲間は2キャラ分の大きさ。しかし、それだけに強さは2人分以上だ。



今作からLサイズキャラが初登場。これは文字通り大型のキャラで、隊列の前・後列2マス分を占める。つまりLサイズキャラが1体入れば、5人パーティでMAXになるのだ。どんな攻撃をするのか楽しみだね。

紋章攻撃 3つまで紋章が宿せるのだ

このゲームでは、紋章を封じた封印球を体に宿すことで魔法や特殊攻撃ができるようになる。紋章にはいろいろな種類(属性)があり、それによって使用する魔法や発揮する力も異なるのだ。前作では1人1つしか持てなかったが、今作では1人につき最高3つの紋章を宿せるようになっている。これによって、回復と攻撃両方の魔法を使えるようにすることもできるぞ。また、異なる属性の紋章を持つ者2人が同時に魔法を唱えることで発動する「組み合わせ魔法」を、1人で行うこともできるようになるのだ。紋章の種類も前作を上回る数が用意され、召喚魔法ができる紋章も登場する。戦闘時のエフェクトにも磨きがかかった紋章攻撃は、バトルシーンを派手に彩ること間違いなしだろう!

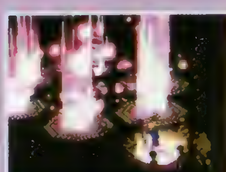
[まばゆい閃光!!]

▶白馬が現れて、目が眩みそうな光が美しく輝き出す……! 魔法のエフェクトもさることながら、紋章発動シーンに出現する幻獣(?)たちも魅力的だ。



[浮き出る魔方陣]

▼敵の周りに浮かび上がった魔方陣から発する光の柱が、だんだんと大きくなって敵を飲み込むのだ。





[紋様で作る魔球]

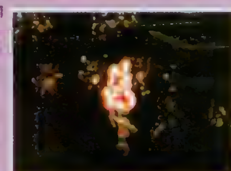
▼帯状の紋様がくるくると回りながら球を形作っていき、敵を包み込んでいくぞ。





[渦巻く火炎!!]

▶キャラの上に紋章が出現して発動開始。いくつもの炎の矢が渦になるに従って、視点も変化していく









朗報 『メタルギア ソリッド』に『幻想水滸伝Ⅱ』の体験版が付いてくる!!

9月3日に発売されるハードボイルドACT「メタルギア ソリッド」に、この「幻想水滸伝Ⅱ」の体験版が同梱されるぞ! 体験版では、オープニングから序盤ストーリーまでをプレイできるほか、戦闘シーンがたっぷり味わえるバトルモードも楽しめるのだ。その発売に先がけて、次号(8/28発売)では体験版の内容をもとに「Ⅱ」の魅力を大検証。どちらもチェックだ!

電撃特報 DENGEKI SCOOP 3





コルネットと人形たちの大冒険！ファンタジック

マール王国の最新情報独占入手



王子様に恋をしてしまった人形使いの少女コルネットと、その仲間である人形たちの活躍を描いた、ちょっとかわいいS・RPG『マール王国の人形姫』。今回は、基本的なゲームの流れや戦闘システムを中心に、このゲームの気になる最新情報をどこよりも早く大公開するぞ！





コルネット
太陽のように明るく元気な笑顔が似合う女の子。ちょっと単細胞で、思ったことがすぐに顔に出てしまう。CV：藤野かほる

マール王国の人形姫

冬予定 S・RPG	▶価格未定　▶日本一ソフトウェア
	▶MC（ブロック数未定）

  ※画面は開発中のものです。

ゲームの基本的な流れを紹介するよ

移動



遭遇



戦闘



冒険の舞台となるマール王国内の街や村、森などのフィールドを移動しているとイベント（敵との遭遇など）が発生し、戦闘に突入する。戦闘になると、仲間の人形たちと力を合わせて敵と戦うことに！　見事に勝利すれば、新たに行ける場所が増えていき、ストーリーがどんどん進んでいくようになっているのだ。



クルル
トラブルに首を突っ込むのが大好きな妖精型の人形。大の仲良しのコルネットのお節介をやくのが趣味。
CV：川村万梨阿

な魅力満載のS・RPG 人形姫

PUPPET PRINCESS OF MARL'S KINGDOM

STORY

前回、簡単に紹介したストーリーをおさらいの意味も含めて詳しく紹介するぞ。しっかりチェックしよう。

昔々、マール王国という国に魂を持つ人形たちと一緒に暮らしているコルネットという女の子がいました。ある日、人形たちの食料である宝石を探しに森へ出かけたコルネットは、ミャオと名乗る魔女に、せっかく集めた宝石を奪われそうになります。そのとき、マール王国の王子様が現れコルネットを助けてくれました。王子様に一目惚れしたコルネットは、告白する決心をして、なんとかライバルのエトワールと共に王子様の花嫁捜しのパーティに出席することに。パーティの日、やっと王子様に会えたコルネットでしたが、ダンスで転んで大失敗。でも、何とか王子様と2人きりになれ、告白しようとしました。しかしそのとき、悪い魔女マージョリーが城に現れ、王子様を連れ去ってしまったのです。コルネットは王子様を助け出すために冒険の旅に出るのでした。



王子様登場！



パーティにGO!

NEWS 1 予約キャンペーン開催決定！

『マール王国の人形姫』の発売が待ち遠しいキミに、と～ってもお得な情報があるぞ。なんと10月頃から『マール』の予約キャンペーンが始まるのだ！　この期間に予約すれば、特典として「オリジナル設定資料集」がついてくるぞ。予約方法は、全国のPS取り扱い店に置かれる『マール』の特製ポストカード付きの予約ハガキに必要事項を記入して、日本一ソフトウェアに送ってもらう予定だ。ハッキリとした予約方法と開催時期については、わかり次第、記事中でお知らせするぞ。



これは予約しなくちゃね♥

戦闘

今回、戦闘のシステムについて3つの要素が明らかになったので、かわいいイメージイラストと併せて紹介していこう。

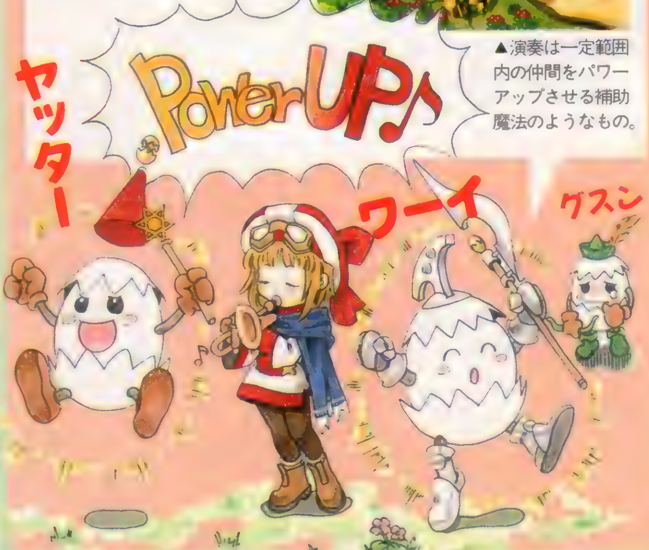


システム1 コルネットはラッパで応援！

普通の女の子であるコルネットは直接戦うのが苦手。そこで通常はラッパで曲を演奏し、人形たちをパワーアップさせる（応援する）ことで戦闘に参加するぞ。



▲演奏は一定範囲内の仲間をパワーアップさせる補助魔法のようなもの。



システム2 魔法を使うことのできる仲間もいる

仲間の人形たちの中には、魔法を使える者もいる。魔法の効果は敵全体にダメージを与えるもの（上のイラスト「Lくん、雷の全体魔法を使うの図」）や、味方の体力を回復させるものなど様々。うまく使えば戦闘もぐっと楽になるに違いない。



▶どんな魔法があるのか楽しみだね。

ちょっとコラム アクション

戦闘中のキャラのアクションは、多彩でかわいい。何もしていない（待機中）ときでも、動き回っているので、見ているだけでも楽しいぞ。



▶痛そうな表情も、とってもプリティ。

個性的なマール王国の住人たち

このゲームに登場するキャラクターは、みんな個性派揃い。冒険の邪魔をする敵キャラもどこか憎めない、かわいい女の子たちばかり。ここでは、そんな魅力たっぷりのキャラクターたちを一挙に紹介していこう。



王子様

本名はフェルディナンド・マール・E。賢くて優しい王子様。
CV：森川智之

エトワール

コルネットの幼なじみにしてライバル。何かとコルネットの邪魔をする。
CV：天野由梨

マージョリー

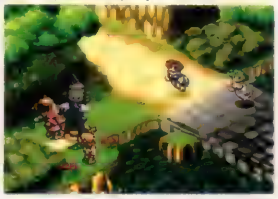
美少年が大好きな世界一の魔力を誇る魔女。でも、ちょぴりおマヌケ。
CV：冨沢美智恵

ミャオ

マージョリーの家来。わがままで、お気楽な性格をしている。
CV：田村ゆかり

システム3 いいことが起こる

戦闘中、コルネットが仲間の人形たちをラッパで応援していると、(人形たちが)パワーアップする以外に何か「いいこと」が起こるらしい。一体、どんな「いいこと」が起こるのか? ひょっとしたら仲間の人形が変身(クラスチェンジ)したり、強力な特殊攻撃が使えたりするのかもしれない。詳しい情報については、続報を期待して待っててね。

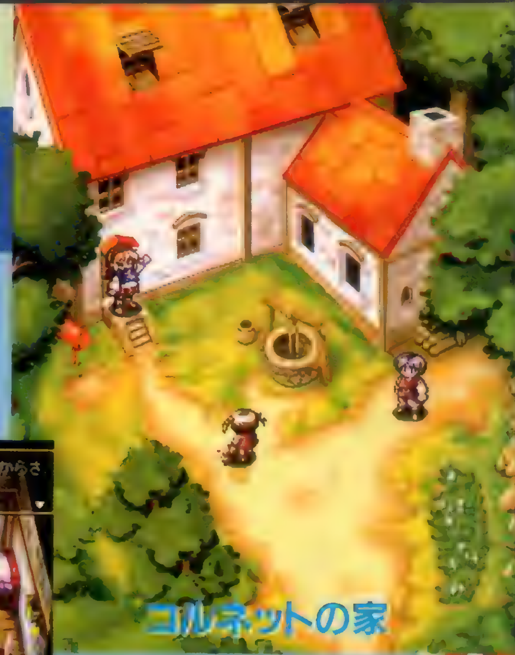


▲この戦闘中に何が起こるのか? 今から楽しみだね。



フィールド

画面写真を見てわかるように、フィールドはかなり細かく描き込まれ、ファンタジックな雰囲気満点! ちなみに今回は、冒険の出発点である、コルネットの生まれ育ったオレンジ村を紹介するぞ。



▲別名「人形館」。ここでコルネットは、おじいちゃんや人形のクルルたちと一緒に暮らしている。



◀コルネットとクルルの2人が一緒に生活している部屋。やっぱり女の子の部屋らしく、かわいい装飾が施されているね。



◀オレンジ村にある教会。ひょっとしたら、戦闘で敵に倒された仲間は、ここで復活させてもらったりするのかも?



▲名前通りオレンジの木がいっぱい生えている平和な村。コルネットの知り合いもいっぱい!?



NEWS2

インターネットホームページで『マール』の情報を見られる!

http://www.nippon1.co.jp/



▲『マール』の壁紙用のカレンダーもダウンすることができる。

日本一ソフトウェアのホームページでは(アドレスは上に記載)、ストーリー、キャラ紹介などの『マール』の最新情報を見ることができるぞ。また、イラストのコーナーもあり、ただいま大募集中!ホームページにイラストが掲載された人はオリジナルグッズがもらえるので、下のあて先までどんどん送ってね。もちろん、4C奴隷の方にもよろしく。楽しみに待っているよ。





あて先 〒509-0147 岐阜県各務原市鵜沼川崎町2-128-1 信廣ビル1F
株式会社日本一ソフトウェア「マール王国の人形姫HP・イラスト応募」係

電撃特報
DENGEKI SCOOP
4

サウンドノベル・エボリューション1.2.3

チュンソフト、PS参入決定！ サウンドノベル3部作が続々登場！

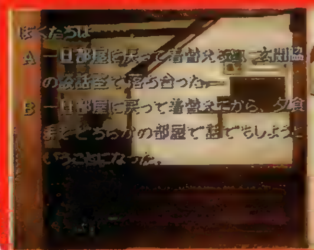
ついにPS参入を決定したチュンソフト。注目のリリース第一弾は、プレイヤーの背筋を凍らせた、あの『弟切草』だ。さらに1月、2月には、『かまいたちの夜』、『街』がたて続けに登場。今度の冬はサウンドノベルが熱い！

リニューアルされた3部作の魅力を余すところなく大紹介!!

ここで紹介する『サウンドノベル・エボリューション』シリーズは、『弟切草』、『かまいたちの夜』、『街』の3作品をリニューアルして、PSでリリースするというもの。各タイトルとも、かなりの改良がなされており、原作をやりこんだ人でもバッチリ楽しめる内容になっているのだ。今回はそれぞれのタイトルの内容を振り返りつつ、リニューアルされた部分をピックアップするぞ。

●“サウンドノベル”って？

“サウンドノベル”とは、小説を読む感覚で読み進められるストーリーに、ゲームならではの音と映像による演出を盛り込んだゲームジャンル。チュンソフトは、このジャンルのパイオニアなのだ。



◀物語の盛り上がりに応じた音と映像で臨場感あふれる表現。このような演出があいまって、プレイヤーを物語に引き込む（写真はSFC版『かまいたちの夜』）。

サウンドノベル・エボリューション1
弟切草 蘇生篇

12月(予)	▶価格未定 ▶チュンソフト
ETC	▶MC(ブロック数未定)

サウンドノベル・エボリューション1
[弟切草 蘇生篇]

謎の洋館が舞台のホラーストーリー

チュンソフトが“サウンドノベル”というジャンルを提唱した記念すべき作品。ある夏の日に、森の中にたたずむ洋館に迷い込んだ男女の恐怖の一夜を描く。途中の分岐と結末のパターンが非常に多彩。



▶庭一面に弟切草が咲き乱れる、謎の洋館。この屋敷に足を踏み入れた主人公と奈美は、身も凍る恐怖を体験する。最後に2人が知る衝撃の真実とは……？



◀書斎、寝室、開かずの間……屋敷内のさまざまな場所で、恐怖の場面が展開する。

『弟切草』●CHECK POINT①

より美しくグラフィックを一新！

リニューアルするにあたって、「弟切草」のグラフィックをすべて一新。新たなグラフィックを手がけたのは、映画「SPAWN」などでマット画（特撮用の背景画）を手がけた実力派アーティストの木村俊幸氏なのだ。より美しくなったグラフィックの数々が、物語の幻想的な雰囲気を盛り上げるぞ。



▲美しくなっただけでなく、物語の雰囲気にもよく合っているぞ。

『弟切草』●CHECK POINT②

知られざる“奈美”のエピソードを追加！

SFC版では、終始主人公の視点で展開された「弟切草」のストーリー。なんとPS版では、シナリオの途中にザッピング（主役変更）が起こるポイントを用意し、ヒロイン・奈美の視点で物語が進むシナリオを追加。謎の洋館と奈美の関係は……？ PS版ではより深く、その真相に迫れるぞ！



▲子ども部屋で奈美を見つめる人形。少しずつ、少しずつ、奈美の記憶を呼び覚ます、この館に秘められた過去とは？

サウンドノベル・エボリューション2

[かまいたちの夜 特別篇]

凄惨な連続殺人の謎を解く推理サスペンス

「弟切草」のストーリーがホラーを基調にしていたのに対して、2作目の「かまいたちの夜」はスリリングな推理サスペンス。恋人と2人で泊まりがけのスキー旅行に出かけた主人公は、宿泊先のペンションで吹雪に見舞われ孤立状態に。その夜、ペンションに「今夜12時、誰かが死ぬ」という恐ろしい殺人予告状が舞い込んできて……。



▲ペンションの中で、次々と無惨な死をとげる宿泊客たち。的確な推理で事件の謎を解き、殺人鬼の正体をあばくのだ。

サウンドノベル・エボリューション2
かまいたちの夜 特別篇
1月(予) ETC ▶価格未定 ▶チュンソフト ▶MC(ブロック数未定)

『かまいたちの夜』●CHECK POINT①

フローチャート搭載で達成度が一目瞭然!!

PS版「かまいたちの夜」は、選んだことのある選択肢や、通ったルートが一目でわかるフローチャートを搭載！ これで"ピンクのしおり"も簡単に出せる!?



◀チャートをこまめに確認しながらプレイすれば、同じ結末を2度見てしまうこともなくなるぞ。

『かまいたちの夜』●CHECK POINT②

グラフィックを改良、さらにシナリオを追加

実在するペンションで撮影した実写映像は、PS版になることによってよりリアルになり、サスペンスタッチの推理ドラマを盛り上げてくれるぞ！ また、シナリオには「弟切草」と同じように、ヒロインが活躍するシナリオが追加されている。主人公顔負けの推理で、ヒロインが事件を解決する展開もあるのかも!?

▶臨場感バッチリの映像に注目。



チュンソフトに聞く!!

PS参入の意気込みと人気シリーズ移植の可能性は!?

今回のPS参入は、サウンドノベルをより多くの方々に楽しんでいただくことが一番のコンセプトです。「弟切草」ではご覧の通り、ビジュアルの味のあるコワさ、「かまいたち」では新しくプラスされたヒロインが主人公の特別シナリオ、「街」では想像力をかきたてるシルエットモードの追加がポイントかな。もう1つの当社の得意ジャンル「不思議のダンジョンシリーズ」は現状PS移植等については未定ですが、やはりたくさんの方々に体験してもらいたいジャンルではありますよね。とにかくチュンソフトのPSデビュー3部作を皆さんよろしくお願いします。
(代表取締役／中村光一氏)



▶このシリーズも、PSで遊んでみたいよね(※1)。

サウンドノベル・エボリューション3

[街～運命の交差点～]

同じ"街"で暮らす8人のそれぞれのストーリー

渋谷の街を舞台に、そこで暮らす8人の主人公たちの人生を描く、ドラマ調のシナリオが特徴的な「街」。プレイする主人公によって推理、喜劇、恐怖などテーマが異なり、まったく違うタイプのシナリオを楽しめる。登場人物に有名俳優を起用したことでも話題を呼んだ作品。

『街』●CHECK POINT①

難易度設定で初心者から熟練者まで完全対応！

ユーザーの間で、少し難しすぎるのでは？ という意見が多く聞かれたSS版。その意見を取り入れ、PS版には初心者も安心の難易度設定の機能が追加された。難度を下げておくと、ゲーム中にさりげなくヒントが表示されて、プレイヤーを正しいルートに導いてくれるのだ。



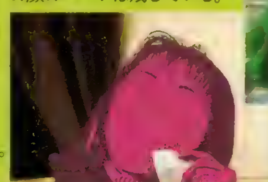
◀難度を下げておけば、ワケもわからないうちにゲームオーバー、ということはなくなる。SS版で挫折した人も、PS版なら大丈夫！

『街』●CHECK POINT②

PSオリジナルの"シルエットモード"を追加！

登場人物まで実写という、サウンドノベルにしては型破りな手法を用いていた「街」。しかし、それに違和感を覚えていた人も少なくないのでは？ そんなプレイヤーのために、PS版には人物表示を影絵にする"シルエットモード"が用意されている。好みのタイプでプレイできるぞ。

▼表情がわかるよう、一部の顔のパーツは残している。



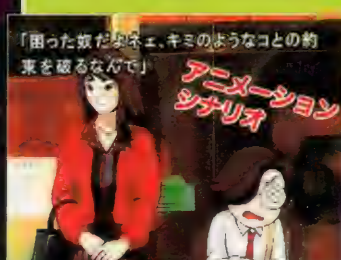


▲シルエットになっても、場面の雰囲気や迫力はいささかも失われていないのだ。

『街』●CHECK POINT③

クリア後のお楽しみ、隠しシナリオは健在！

SS版で好評だった、シナリオをすべてクリアすると遊べるようになる隠しシナリオは、PS版でも健在だ。隠しシナリオはアニメーション仕立てになっていて、本編よりもコミカルな雰囲気で話が展開するぞ。



◀アニメーション仕立ての隠しシナリオは、本編とはまた違う味があって面白いのだ。



▲8人のシナリオをクリアすると、9人目の主人公が……。

サウンドノベル・エボリューション3
街 ～運命の交差点～
2月(予) ETC ▶価格未定 ▶チュンソフト ▶MC(ブロック数未定)

※1）写真はSFC版「風来のシレン」です。

電撃特報
DENGEKI SCOOP
5

WIZ外伝シリーズ待望の最新作登場！

GBやSFCで大好評を得た『ウィザードリィ外伝』シリーズ。その最新作が、プレイステーションで登場!!

Wizardry ～DIMGUIL～	
98年（予）	▶¥6,800 ▶アスキー
RPG	▶MC（2ブロック）

ウィザードリィ ～ディンギル～
Wizardry® ～DIMGUIL～

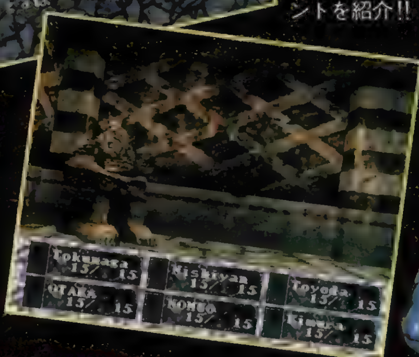
「ウィザードリィ～ディンギル～」は、日本オリジナルの「WIZ」として大人気を誇っていた「ウィザードリィ外伝」シリーズの最新作だ。システムは好評だった前作「外伝Ⅳ」をほぼ継承し、ビジュアル面を大幅にパワーアップ。舞台も前作の東洋風から中南米風の世界に移行し、オリジナルのストーリーが展開することになるのだ。速報となる今回は、ストーリーや世界観など新たなる「WIZ」のポイントを紹介!!



Lesser Demon



新たなる迷宮の旅へ



汝を誘わん…



Ninja

WIZ外伝シリーズとは？

元々はGB用ソフトとして登場した、日本完全オリジナルの「WIZ」。GBでは「Ⅲ」までシリーズを重ね、「Ⅳ」でハードをSFCに移した。作品を重ねるごとにシステムが複雑化していった本編に対し、かたくなに元祖のシンプルなシステムを守り通してきたこのシリーズは〝本家よりも本物らしい〟とファンの間でも評価が高い。今度の「ディンギル」でも、「外伝Ⅳ」のシステムをほぼそのまま継承している。

外伝Ⅳ



◀システムはこの時点で既に完成されていた。

▲東洋風の世界で展開した前作「外伝Ⅳ」。

STORY

神殿に起きた異変とは?

湖に囲まれた城塞都市ガイネスを襲った災厄。それは、ある満月の祭りの夜から始まった。儀式のため神殿に入った巫女の一行が消息を絶ったのだ。その夜から湖の水は異臭を放ち始め、城塞自体が小刻みに震えだした。城主は多くの衛兵を神殿に送りつけたが解決には至らず、ついに城下に布令が張り出されることとなった。「冒険者たちよ、この神殿に起きた事件を解決せよ！」……かくして、多くの冒険者が神殿へと足を踏み入れることとなる……。







CHARACTER

自由自在にキャラメイク!



◀今回の訓練場。ビジュアル的にパワーアップしているが、キャラメイクの流れは前作と同様だ。



▶職業、種族を自由に決めて、自分自身を創り出す。「ＷＩＺ」でもっとも楽しい作業だ。

自分の分身となるキャラクターは、11種類の種族、14種類の職業、３種類の属性、そして２種類の性別の組み合わせで、自由にメイキングできる。選択できる職業や種族は、前作「外伝Ⅳ」と同様のものとなっているぞ。

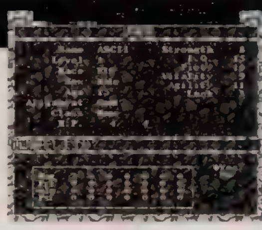
［職業］
- ファイター
- メイジ
- プリースト
- シーフ
- アルケミスト
- サイオニック
- レンジャー
- バード
- ヴァルキリー
- モンク
- ビショップ
- サムライ
- ロード
- ニンジャ

［種族］
- 人間
- エルフ
- ドワーフ
- ノーム
- ホビット
- フェアリー
- リズマン
- ドラコン
- ラウルフ
- フェルパー
- ムーク

［属性］
- 善 ●悪
- 中立

再訓練システムも健在!!

「外伝Ⅳ」で登場した再訓練システムも継承されている。これは、３年分歳をとるかわりにレベルが３上がるというもの。ボーナスポイントが少ないキャラでも安心なのだ。



WORLD

今度の舞台は、湖に囲まれた城塞都市!



▲ガイネス全景。湖に囲まれた頑強な城塞都市だ。

▼今回は、神殿地下に広がる迷宮が冒険の舞台。



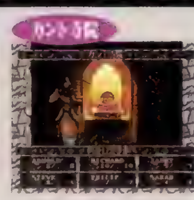
東洋が舞台だった「外伝Ⅳ」とはうって変わり、今回の舞台はまるで中南米風の遺跡を思わせるような、うっそうとした雰囲気になっている。これまでの外伝シリーズと世界的なつながりがあるかどうかは現在のところ不明だが、城塞内にはファンにとっては、お馴染みの施設がズラリと並んでいるぞ。



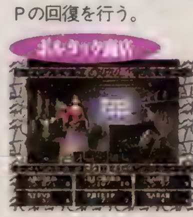
城塞都市の施設



▲冒険者の宿。ＨＰやＭＰの回復を行う。



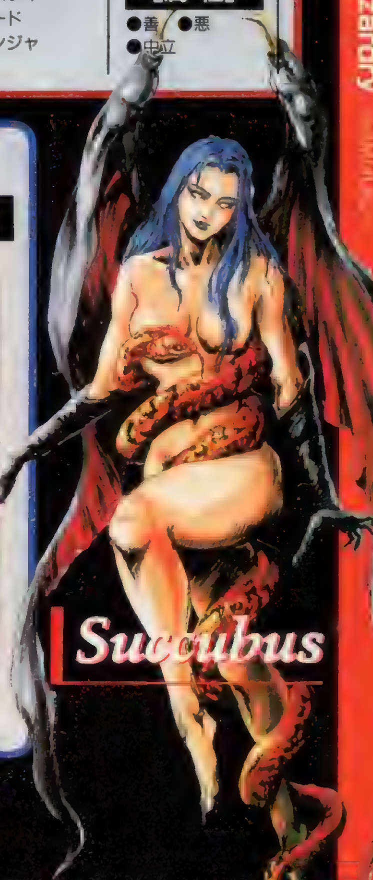
▲死者の復活を行うカント寺院も健在だ。



▲今度の店主は、町一番の美女というううわさ!?



▲パーティの編成などを行う重要な場所。





一人の選手としてプレイする革新的サッカーゲームついにPS登場！



キミが10番になる!!

LiberoGrande™
リベログランテ

実際にフィールドでプレイしている感覚を表現できたら……そんな斬新な発想のもと、画期的なシステムを搭載してアーケードに登場した『リベログランテ』。この話題作のPS移植がついに決定した！　デュアルショック対応で、画面分割による対戦も可能と、内容的にもパワーアップしているぞ!!

リベログランテ

11月(予) SPG	▶価格未定　▶ナムコ ▶MC(ブロック数未定)、DS(AC非対応)、2P対戦可

画期的な新発想

1人称視点に要注目!!

従来のサッカーゲームは、その時点でボールを持っている選手を操作していくため、視点もフィールド全体が把握できる見下ろすタイプのものがほとんどだった。だが「リベログランテ」で操作するのは、常に背番号"10"の選手1人のみ。だから、この選手自身の見た目(＝1人称視点)でプレイすることが可能になったのだ。実際に自分がサッカーをしているような感覚が味わえるぞ!!





▲こんなに近い視点でプレイできるのも"1人称"ならでは。

◀瞬時、ボールを持っていないときの動きも重要になってくるぞ。

『リベログランデ』ならではのリアルなプレイの数々を紹介！



斬新なシステムを採用しているだけに、アーケードでプレイしたことのない人には、このゲームの魅力がわかりづらいかもしれない。そこで、キーポイントとなるプレイを紹介することにしよう。"1人称"だから可能なプレイを実感してもらいたい。

1 超ダイナミックに個人技を体感できる！

画面中央には常にプレイヤーキャラが表示されていて、しかもそのキャラサイズは従来のサッカーゲームとは比較にならないほどの大きさ。簡単な操作でリフティングやヒールリフト、180度ターンまでできるので、誰でも手軽に、そして超ダイナミックに、自分のプレイが楽しめるぞ。



◀目の前の敵DFをドリブルで抜き去る快感も味わえる。

スライディングシュート！

▼▶日本のW杯出場を決めた"あの"シュートも、もちろん使えるのだ。





オーバーヘッドキック！

◀▼空中にあるボールをジャンプして蹴るテクニック。この技でゴールを狙え！





2 本物のチームプレイが存分に味わえる！

このゲームではチームメイトをサポートするように動くことが大切。パスを受けやすい位置に移動してから「パスを出せ」と指示したり、自分が上げたセンタリングに「直接シュートしろ」と指示したり……。試合を組み立てるのはキミなのだ。



▲自らセンタリングし、チームメイトにシュートしてもらおうとするシーン。広い視野がないとチーム全体を統率することは難しい。



◀自陣で味方がボールを奪ったら、ロングパスを出してもらい、カウンターを狙うこともできる。無事に自分にボールが通るかは……？

3 さまざまなポジションで自由にプレイできる！

プレイヤーはフィールド内を自由に移動できる（極端に言えば、ずっと走り回る、一歩も動かない、なども可能）。つまり、1つのポジションにとらわれないプレイが楽しめるのだ。敵ゴール前にはる、サイドを駆け上がる、中盤でプレスをかけるなど、そのプレイスタイルは無限だ！



◀攻め込まれたら自陣に戻り、DFの援護にまわってもいい。

なんとチームより先にキャラを選択！
個性豊かな"10番"たちを操れ！

サッカーゲームというと、まず使用チームを選択するのが普通。だが『リベログランデ』では、その前にさまざまなプレイスタイルの選手たちの中から、1人のキャラを選ぶことになる。プレイヤーが操るのは、その背番号10番の選手1人だけなので、このキャラ選択がプレイ内容にも大きく影響してくることになるのだ。



▶ゲームメイカータイプの選手か？ パスが正確そうだ。

▶華麗なテクニックを披露しそうな雰囲気……。

▶ドリブルがうまそう。核弾頭型のFWといった感じ。

▶身体能力が高そうな長身選手。DFとして使える？

電撃特報 DENGEKI SCOOP 7

キーワードは「発明」KSSが満を持して世に贈る期待の新作を徹底大公開!

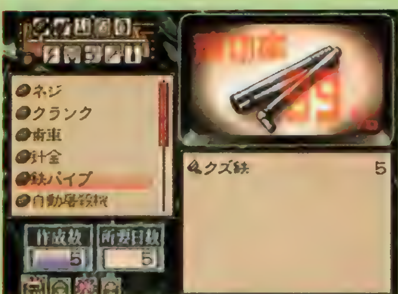


『TOY POP~』ワールドが持つ3つの魅力とは?

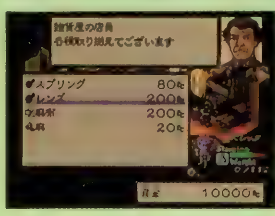
1 発明 アイテムクリエーション

1000種類以上のアイテムを作成可能な「発明」システム

「発明SLG」と銘打つからには、その発明のシステムもダテではない。原料を見つけ、それらを精製したり組み合わせたりすることで新たなアイテムを作成していく。もちろん、発明できるのは固形の物だけに限らず、純粋な「エネルギー」でさえも作成は可能。そうして作り出されるアイテムは総数1000種以上! それらを商品として……または道具として活用し、自らの運命を切り開こう。



▲一見、ただの鉄パイプ。この鉄パイプを作るのには当然、鋼鉄が必要だし、このパイプもまた、何かの材料になる。

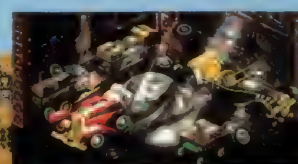


◀ゲーム世界の街には商品の売買をしてくれる店も。新たな原材料はここで入手する?

作れば作るほど世界は変わる

発明したアイテムによっては、自分たちの住む環境を劇的に変化させる場合もある。たとえば、右下の写真のように、車を発明することができれば、一気に行動範囲を広げることもできるらしい。ということは飛行機を完成させれば、空を飛ぶことだって夢じゃない!? 自分がこの世界での「ライト兄弟」になれるなんて……考えただけでもワクワク(ゾクゾク?)する。





◀▲最初は狭い行動範囲でも、車があれば……。でも、車と言えば、ガソリン、エンジン、タイヤ(ゴム)……すべてを発明するのには時間がかかりそうだ。

TOY POP DREAMS(仮)

トイ ポップ ドリームス

ゲームの目的は「自分の発明を世に送り出す」こと……こんな不思議なプレイ感覚のSLGがPSに登場。初紹介となる今回は、本作の持つ世界観に大接近! その魅力を余すところなく紹介しよう。今後も新情報が入り次第、続報をお届けするぞ。

TOY POP DREAMS(仮)

秋予定 SLG	▶¥5,800 ▶KSS ▶MC(ブロック数未定)

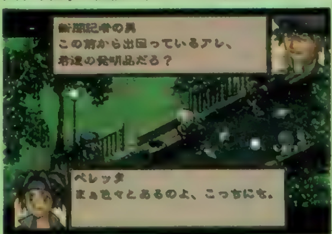
 キャラクターデザイン/そえたかずひろ

シナリオ2 マルチストーリー

イベント総数50以上！　プレイ方法でストーリーが変化!?

「発明」することがメインとなる本作だけれども、いつも自発的に発明をするとばかりは限らない。発明イベントの中には、第三者からの依頼を受けたり、時には陰謀に巻き込まれて強制的に……なんて場合もあるかもしれない。ストーリーの流れも、ゲームに登場する４人の主人公（詳細プロフィールは下を参照）の誰を話の中心に置くかで、刻々と変化するマルチシナリオ仕立てになっているようだ。19世紀の欧州を思わせるこの世界で、いったいどんな冒険が待つ？

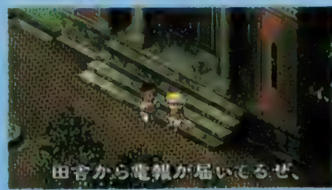
▼「発明家」としての知名度が上がれば、街の住人から仕事の依頼が来ることもある!?





▲明らかに怪しい２人の会話。もしや、主人公たちの知らないところで、良からぬ策略が……。

とある発明家の急逝が発端に…



▲主人公の元に突然届く電報。それは、恩人の死を告げる悲しい知らせだった。

幼くして戦災孤児となった４人の主人公たちは、心優しき老学者に引き取られた。そして数年後、老学者は老衰で他界。しかも、彼らが育った小さな研究所は、多額の借金のかたに政府に没収されようとしていた。主人公たちは、老学者の恩に報いるため、研究所を守ることを決意する……。



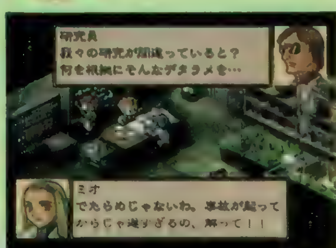


▲▶葬儀の場で政府は無情にも研究所を明け渡すことを勧告。少年たちは老学者の志を継ぐために立ち上がる！

キャラクター3 ヒーロー＆ヒロイン

それぞれが得意分野を持つ４人の主人公

ここでは、プレイヤーが操ることになる４人の主人公たちのプロフィールを紹介しよう。彼らはみんな、老学者から「発明」に関する教育を施されているが、性格故か、ただの好き嫌いか……それぞれに得意分野というものが存在する。「誰が何を作るのが一番効率がいいのか？」……ということを理解していかないと、思い通りの発明はできないようだ。また、個性的な彼らの「人となり」を把握しておくことも、「ＴＯＹ ＰＯＰ～」の世界で生き残っていくための重要な要素であると覚えておこう。





ミオ

1?歳。ひらめきやセンスにおいては、メンバー内でもっとも優秀。[illegible]、常に数歩先のことを予測している。ソフトウェア[illegible]がない。



ピート

1?歳。ベレッタの[illegible]でもある。精密機器に精通しており、細かな[illegible]時計や通信機など、なんでもＯＫ。性格は[illegible]だが臆病、背の低さにコンプレックスがある。

ベレッタ

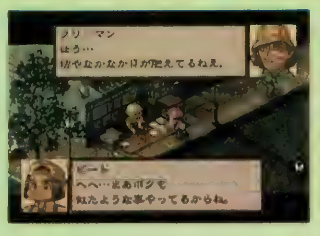
1?歳。[illegible]



マックス

1?歳。「思い付いたら実行！」の直情型で、失敗を恐れない強い精神の持ち主。車、バイクなどの乗り物関係が得意で、彼自身も飛行機のパイロットを目指している。








PlayStation
カイカン！火消しアクション
〈ファイヤーパニック〉
ファイヤーパニック
7月30日 ON SALE!
火がボワーッときたのをジョワーッと消して、
ロボットがババーンときたのを
ボボーンといくんです。わかった？
標準価格5,800円(税抜) SCPS-10055



燃えたぜっ。
©1997 Sony Computer Entertainment Europe
All rights reserved.
SONY
GARAGE
http://www.scei.co.jp/

KONAMI

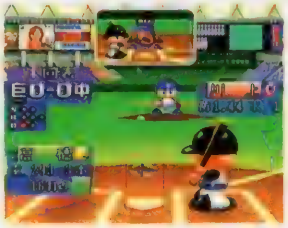
プレステ パワプロ 最新型

めざせドラフト1位！ 汗と涙と恋の新サクセスモード！



プレステで新登場の最新型パワプロは、新サクセスモード搭載でブッチギリのおもしろさ！ 高校生を育ててプロ入りをめざすこのモード。練習に次ぐ練習で野球一筋に過ごすか、恋も野球も楽しんで高校生活をエンジョイするか、育て方はキミ次第。監督、マネージャー、ヘンな学生などなど登場人物も多彩。汗あり、涙あり、恋ありの3年間で実力を磨いてめざせ甲子園出場。そこで存在をアピールすれば、プロ球団のドラフト1位指名も夢じゃない！

バリバリ！の'98年開幕時 最新選手データ搭載！！



実在の球場、12球団の実名選手がウリのパワプロは、こんども'98年開幕時というバリバリの最新選手データで新発売！ あの巨人の高橋をはじめ広島の小林幹英、中日の李、西武の高木大成、ロッテのフランコ、オリックスのウィンも登場。キミが育てた高卒ルーキーも起用できちゃうゾ！ ピッチャー対バッターのかけ引きも、実戦さながらに楽しめる奥の深さもウリ。実況中継もますますヒートアップ。いよいよパワプロシーズン開幕だぁ！

プロ野球の歴史に名を残す あの名選手も起用できる！

衣笠祥雄、中畑 清、原 辰徳、張本 勲、山本浩二など、
往年の名選手たちがズラリ！ その数は投手・野手あわせてなんと数十名。
現役選手とトレードして、自分の好きな球団で大活躍してもらおう！

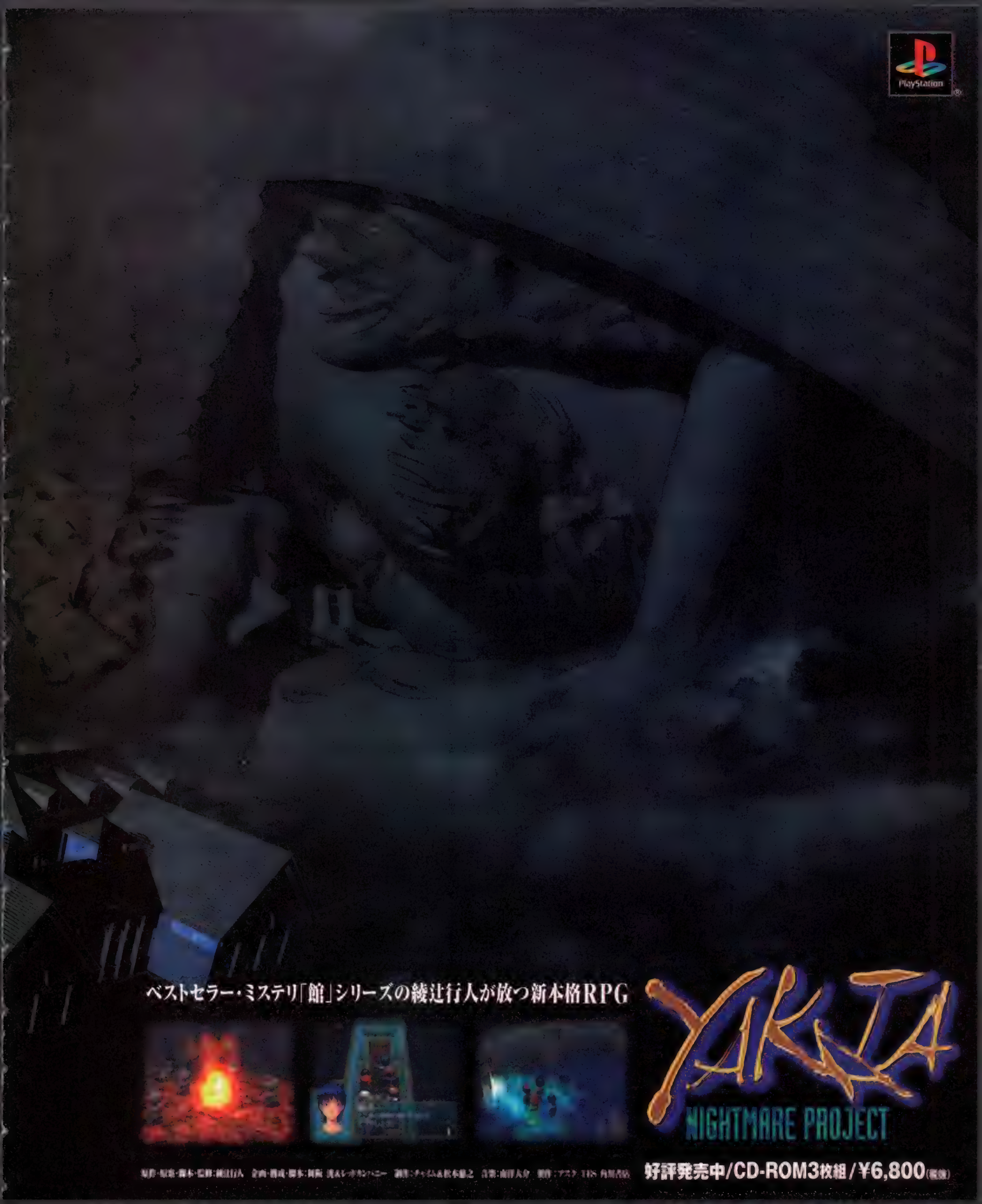
ホームラン競争モードを追加！ かっとばせー！！！

プロ野球のもうひとつの楽しみ「ホームラン競争」が、新モードとして加わった！
これは家庭用ゲーム機で初登場の機能。さ～て、キミは何本かっとばせるかな？
友達と競うと、おもわず熱くなっちゃうゼ。



PlayStation
KONAMI
夏だ！
野球だ!!
パワプロだ!!!
実況パワフルプロ野球
'98開幕版
かいまくばん
アナコン対応で、
ミートカーソル360°グリグリ！
こんどのパワプロは、プレステ・パワプロシリーズ初めてのアナログコントローラ対応（振動無し）。スティックを360度グリグリ回して、微妙なコースもらくらくコントロール可能。パワグンの操作性でまたまた面白さパワーアップだ！
SONY
プレイステーション用ソフト
「実況パワフルプロ野球'98開幕版」
好評発売中
メーカー希望小売価格 5,800円（税別）
© 1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
（社）日本野球機構公認　IBM　BIS　プロ野球公式記録使用　東京ドーム公認
"マークおよび" PlayStation "は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
NPB
社 日本野球機構
KONAMI SPORTS
メタルギア体験版がパワプロに付く！
好評発売中プレイステーション用ソフト「実況パワフルプロ野球'98開幕版」にメタルギア体験版を付属


ask
巨大な闇が迫る。
一九九X年、人々の眠りから悪夢は消えた。
孤島の屋敷に招かれた四人は、いまだに悪夢を見る者たち。
世界崩壊の危機を告げ、密室で殺された屋敷の女主人。
忍び寄る影は、館に増幅された人々の〈悪夢〉なのか。
闇にうごめくものたちの真実の姿、
恐るべき異世界への扉が今、開かれる。
攻略本発売予定
『YAKATA』綾辻行人のナイトメアワールド
発行・発売：角川書店
予価：本体1,500円＋税 8月発売予定
公式 YAKATA 攻略読本
価格：本体1,200円＋税 発売中
YAKATA 公式攻略ガイド
発行：メディアワークス 発売：主婦の友社
価格：本体950円＋税 発売中
価格未定 7月31日発売予定
株式会社アスク デジタルソフト第2事業部 〒162-8558 東京都新宿区下宮比町2-6 TEL 03-3267-6864 http://www.ask-digital.co.jp
「月刊少年エース」(角川書店)にて
コミック[YAKATA]好評連載中!
©1998 Yukito Ayatsuji / ASK / TBS / Kadokawashoten / RED / Chime


PlayStation
ベストセラー・ミステリ「館」シリーズの綾辻行人が放つ新本格RPG
YAKATA
NIGHTMARE PROJECT
好評発売中/CD-ROM3枚組/¥6,800

PlayStation

argent



Nine ball / Eight ball / Rotation / Basic / One pocket / 4 balls / 14.1 continuous / 3 balls / Bowlliards / Free / Cut Throat / 1 cushion / 5-9 / 3 cushion

ビリヤードのすべてがここにある。



- ◎美しい3D画面は視点変更が自由自在。臨場感、迫力が違う。
- ◎とことんリアルなプレイ感覚。ショットポイント、キューアングルの無段階調整を実現。
- ◎ポケットゲーム9種、キャロムゲーム5種、ビリヤードのすべてを網羅。
- ◎一生遊べる豊富なプレイモード。次々と現れる敵を倒す[ストーリー]、技が磨ける[プラクティス]、エディットできる[トリック]、時間と戦う[スピード]など7種。
- ◎デュアルショック対応でショットの感触をリアルに体感。
- ◎初心者から本格ビリヤードファンまで納得の完成度。

トライ・ザ・キャロムショット2キャンペーンを開催

ブレイクショットで豪華賞品が当たる。君もチャレンジしてみないか？

TOKYO
1998年8月1日(Sat)12:30～18:00
渋谷パルコ スペイン坂広場

OSAKA
1998年8月2日(Sun)10:30～18:00
阪急梅田駅 BigMan前イベントスペース

キャロムショット2で遊べる無料体験スポットはココだ！

「バグース」渋谷店
東京都渋谷区宇田川町13-8
ちとせ会館7F

「バグース」東松山店
埼玉県東松山市松葉町4-3-18
ショッピングスクエアシルピア内

キャロムショット2

スーパーリアル3Dビリヤード

WORLD BILLIARD MAGAZINE 監修：ビリヤードマガジン社

SLPS 01486 標準価格5,800円(税別)©1998 argent

〒060-8737 札幌市北区北7条西6丁目2-34 キタノビル TEL.011-700-2161 株式会社アジェンダ

ゲーム雑誌最強の攻略ページ



こうりゃくすてーしょん なつやすみDX



- BRAVE FENCER 武蔵伝
- スターオーシャン セカンドストーリー
- 私立ジャスティス学園
- お爆様特急
- 季節を抱きしめて
- 実況パワフルプロ野球'98開幕版
- ときめきの放課後〜ねっ☆クイズしよ♥〜
- 落ちゲーやろうぜ!

イラスト/伊藤勇太



BRAVE FENCER 武蔵伝 MUSASHIDEN™

徹底攻略第1弾

ゲームを始める前にどうしても知っておきたい 4大ポイント チェック

ストーリー攻略に入る前に、『武蔵伝』をプレイするうえで気をつけたいポイントをチェック！ 小さなミスや時間のムダをはぶくためにも、ここで紹介するポイントをしっかり頭に入れてプレイしてほしい。



◀小さなミスも、積み重なればバカにできないぞ。

POINT 1

村ではマップの回転を活用

マップの回転

アミヤクイ村では、L2とR2ボタンで、マップを回転させられる。でも、それだけに位置関係がわからなくなりがちだ。宿屋の裏は教会、というように位置関係を把握しておこう。



◀建物同士の位置関係で、場所を覚えよう。

アミヤクイ村で

建物の入り口や、ムサシの姿が見づらくなったときに便利なのが回転。でも使いすぎるとかえって迷うぞ。



▲例えば、この角度からだと目の前のお店が何なのか、どこに入り口があるのかもわからない。

回転



▶マップを回転させればこの通り。でも、この回転を使わなくても村の中を歩けるようにしよう。

POINT 2

視点と同時に移動方向も変化

視点の変化

ダンジョンの中などでは、プレイヤーが自由に視点変更できない代わりに、画面手前に分岐があるような場所では自動的に視点が切り替わる。このときに注意したいのがムサシの移動方向。画面が切り替わることでまっすぐ進むつもりだったのが、変な方向に移動してしまうことも……。とくにふたご山の棒渡りの場面では、うっかり川の中に落ちてしまう場合もあるので、視点切り替えポイントにきたら、ヘタに操作をしないほうが安全だ。また、蛇行する道などではカメラが自動的にムサシを追うように視点を切り替えてくれる。こういった場所では、✚キーの1方向を押すだけで、ムサシは道なりに進んでくれるぞ。

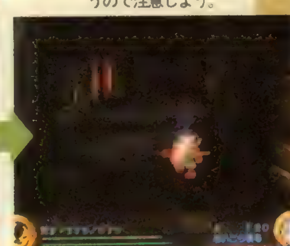


▶廃鉱では、ムサシが分岐点にさしかかると、自動的に視点が切り替わる。

▼画面が切り替わったら、いったんストップ。自分が行きたい方向を確認して。

自動的に視点が切り替わる





▼再び移動開始。✚キーを押しっぱなしにしていると、行きたくもない方向に行ってしまうので注意しよう。

熱血攻略特集20P!

ゲームシステム&第3章までを完全ガイド!!

つい発売になった『武蔵伝』の攻略第1弾。今回はストーリーの前半・第3章までを、マップとチャートで詳しく解説！　特集の最後には、敵データとゲット・インできる技のデータもあるぞ!!

BRAVE FENCER 武蔵伝	
発売中 A・RPG	▶¥6,800　▶スクウェア　※「FFⅧ」「EHRGEIZ」体験版同梱（※1）
	▶MC（1ブロック）、AC（DS対応）

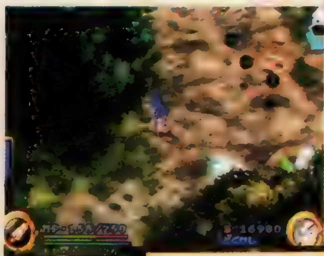


POINT 3 ダメージを受けないように！

ゲット・イン技！

敵に雷光丸を投げつけて、相手の持つ技を奪い取るゲット・イン。でも、完全に技を奪い取るまでの間に、敵の攻撃などでダメージを受けるとゲット・インは無効になってしまう。ゲット・イン中は移動することも可能なので、敵が多い場所でゲット・インする場合は、相手に雷光丸が突き刺さったことを確認したら、安全な場所に移動しながら◎ボタンを連打しよう。また、ゲット・イン中でもレイガンドによる攻撃は可能だ。

ゲット・イン中も移動できる！

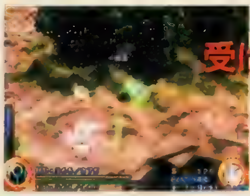




▲敵が多い場所では、雷光丸を投げつけたら、すぐにその場を離れよう。

▶ボタンを連打しながら移動。ゲージが溜まれば、技をゲット・インできる。

ダメージを受けると失敗!!



▲敵の攻撃だけでなく、イバラのダメージなどにも注意しよう。

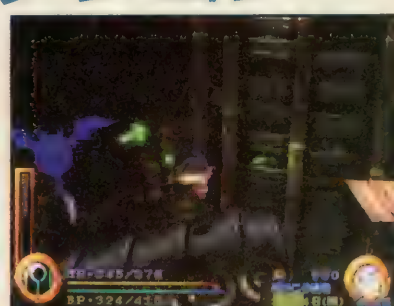
◎ボタン連打でゲージを上げている最中にダメージを受けると、ゲット・インが無効に！



POINT 4 ジャンプはタイミングが重要

ジャンプアクション

このゲームではジャンプは重要で、わりとシビアなアクションの1つ。序盤ですら、川のギリギリまでジャンプを我慢していると、下に落ちてしまうこともある。ゲームを先に進めると、そのタイミングはさらにシビア。とくに第3章の廃鉱や遺跡などでは、ジャンプを極めていないとクリアは難しくなってくる。廃鉱のベルトコンベヤーでは、足場ギリギリのところでジャンプしなければ、向こうの足場へ届かない場所もあるのだ。細かいジャンプを繰り返しながらギリギリのところまで移動して、着地の瞬間にジャンプ、という微妙な操作も要求されるぞ。



◀コンベヤーが逆回転になる場合は、細かいジャンプを繰り返して移動して…。

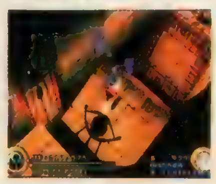


▶コンベヤーの端のギリギリに着地した瞬間に、思いきりジャンプ。これで次の足場に届くはずだ。

ジャンプを極めろ!!



▲廃鉱の回転足場は、跳び移る先の足場と同じ高さになったときにジャンプする。



▲遺跡の回転キューブ。キューブの回転に合わせて、ジャンプで面から面へ移動しよう。

※1「アナザー・マインド」のムービーも収録

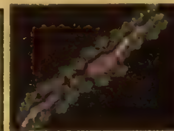
第3章までをチャート&マップで大攻略!

第1章 ～旅立ち～

フィーレ姫の英雄召喚術でヤクイニック王国に呼び出されたムサシ！ まずはレイガンドを手に入れるため、らせんの塔へ向かうことになるが……。

いざないの森

雷光丸だけを頼りに、敵が待ち受ける不気味な森の中を駆け抜けろ!!



CHART

- 岩を押しのけて道をつくる
- 「ガンもどき」をゲット・イン
- 「ガンもどき」で橋をつくる
- 剣士像を破壊して、らせんの塔へ

ヤクイニック城でもらった雷光丸を片手にらせんの塔を目指すムサシが、最初に訪れるのがいざないの森。森にはル・コアール軍が待ち受けているけれども、ゲーム序盤でのムサシの武器は雷光丸だけ。ゲット・イン技を有効に使いながら、先に進んでいく必要があるぞ。とくに「ガンもどき」は謎解きにも使う重要な技なので、必ずゲット・インすること。森そのものは、らせんの塔への1本道なので、ひたすら右上を目指して進めばOKだ。



◀森の中にはル・コアール軍のワナがいたるところにある。まわりに気を配って進もう。



▶森の道は、らせんの塔への1本道。マップの右上を目指して、ひたすら走ろう。

CHECK 丸太で敵が倒せる!!

森の中に転がっている丸太には、押すと転がせるモノがある。これを利用して敵を倒せるぞ。

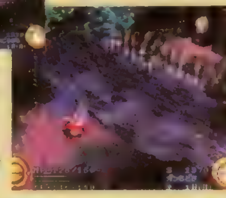


■「ガンもどき」で橋を作ろう

ジャンプで飛び越せない大きな川では、対岸にある丸太を「ガンもどき」で撃つと橋をかけることができる。銃兵からゲット・インしよう！



▲ムサシの向きを調節して、銃兵からゲット・イン！



▶丸太を撃つと、その反動で川に橋がかかるのだ。

■剣士像は雷光丸で破壊

いざないの森の出口は、剣士像がムサシの行く手をふさいでいる。剣士像は押しても動かすことはできないので、雷光丸で破壊しよう。



らせんの塔・外部

いよいよレイガンドの眠る、らせんの塔に到着! でも、塔はどこに!?



CHART

- 4体の剣士像を破壊し、スイッチを踏む
- スロープを上る
- 塔の内部へ



ついにらせんの塔にたどり着いたムサシ。しかし、そこには塔はなく、遺跡のような建造物があるだけ。塔を出現させるには、フィーレ姫からもらったメモのヒントにあるように、4体の剣士像を破壊する必要があるのだ。塔を出現させたら、今度はスロープを上って塔の入り口へ行くこと。このスロープでは巨大な石の円盤や、トゲつきの石柱が転がってくる。円盤は内、外によけ、石柱はジャンプでかわしてスロープを上っていこう。



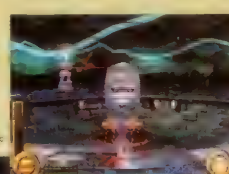
◀円形の遺跡の周囲にある4体の剣士像を破壊すると、その下にスイッチが出現する。



▶円盤や石柱によるダメージはバカにできない。パターンを覚えて、確実に回避しよう。

■中央の石像の攻撃に注意

剣士像を破壊するとき、中央の石像が光線のようなもので攻撃してくる。この攻撃はムサシを正確に狙ってくるので、立ち止まらないようにしよう。



▶石像は光線のようなもので、ムサシを狙ってくる。光線自体には当たっても平気だが…。



◀しばらくすると足下が爆発。これに巻き込まれるとダメージを受ける。



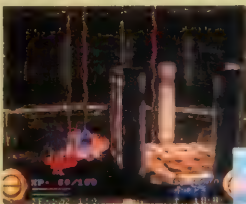
▶光線の着弾点の上に立ち止まらないように、動き回ればダメージを受けずにすむぞ。

らせんの塔・内部～頂上

レイガンドを手に入れるため、塔に秘められた謎を解け！



いよいよ、らせんの塔の内部へ！　ここでも役に立ってくれるのがフィーレ姫がくれたメモだ。このメモによると、塔の中央で燃えている炎を消せばレイガンドがある頂上への出口を開くことができるみたいなんだけど…。また、頂上に出ても、レイガンドは石像からのバリアに守られ、取ることができない。この２つの謎を解く必要があるぞ。



▲扉の前では、倒しても倒しても、銃兵がどんどん落ちてくる。実は、これにも意味が!?



▶頂上にいるル・コアール剣兵からは、「みねうち」という技をゲット・インできるのだ。

■鐘を落として炎を消そう

スロープを上ると、中央の炎の真上に巨大な鐘を発見できる。この鐘を落とせば、炎を消すことができるようだ。何か遠くを攻撃できる技があれば……。



■足下のスイッチでバリアを消せ

レイガンドの手前にある足下のスイッチは、上に何かが乗っているときだけバリアが消える仕組みになっている。うまく敵をこの上に足止めしておければ……。



◀スイッチを踏んでいる間は、バリアが消えるけど。



◀レイガンドを取ろうとすると、再びバリアが……。

CHART

スロープを上る
↓
鐘を落として炎を消す
↓
頂上へワープ
↓
レイガンドをゲット！

CHECK スロープでの戦いは

スロープではスフィアバットが３匹並んで飛んでくる。コイツらは「ガンもどき」で倒して、アイテムをゲットしよう。

いざないの森～ヤクイニック城

石像につぶされないように、城を目指して猛ダッシュ!!



レイガンドを手に入れると、塔の足場が崩れて石像が後ろから追いかけてくる。この石像から逃げ切れば、レイガンドの獲得は成功だ。途中、ジャンプで段差を越えたり、岩を左右にかわすところで引っかからないよう注意しよう。



▶迫力満点の石像チェイス！　でも、落ちついて逃げれば、それほど難しくはないけどね。

■ジャンプのタイミングは声で判断

ジャンプすべき場所の手前では、ムサシが「ジャンプ」と教えてくれる。これを聞いたら一瞬待ってジャンプ。



▶川、丸太、丸太の３連続ジャンプさえクリアできれば、ゴールは目前だぞ。

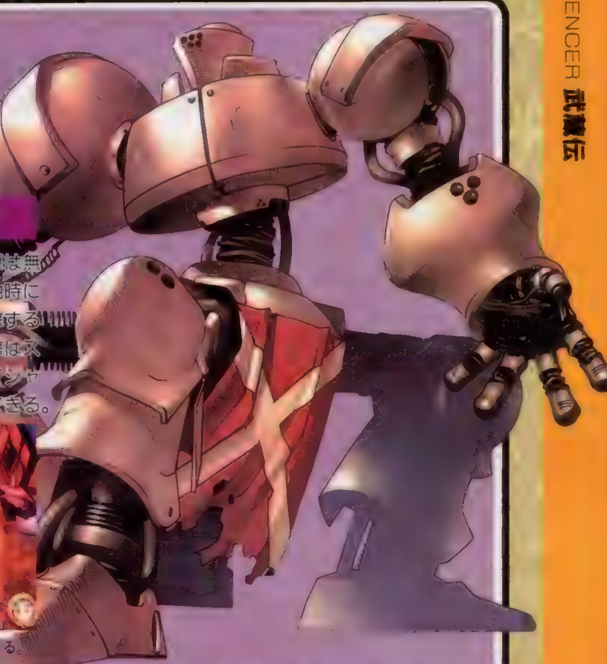
CHART

塔のカベを走って地上へ
↓
石像から逃げる
↓
城門に入ってゴールイン
↓
城にはボルドーが！

BOSS スチーム・ナイト

ヤクイニック城で、初のボスバトルを体験！

㊍：ヤクイニック城
㊎：鉄球、踏みつぶし、スチーム、炎



ピンチョタイトから精製されたピンチョロンをエネルギーに動く蒸気機関兵。そのパワーでヤクイニック城を壊滅状態にまで追い込んでしまう。

第１段階

脚を攻撃して破壊すると、体にコアが出現。これをレイガンドで攻撃しよう。脚を攻撃するときは、スチームに注意！



◀レイガンドの回転斬りが、一番有効。一撃で足が破壊できるぞ。

第２段階

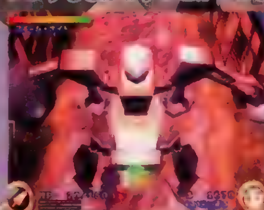
倒し方は、第１段階と同じ。ただ、敵の攻撃法のバリエーションに石柱を抜いて投げるというパターンが加わるので注意しよう。コアを２回攻撃したら、敵を持ち上げて投げよう。



▲ときどき、道の横に立っている石柱を引き抜いて、投げつけてくるぞ。

第３段階

「第３段階では脚への攻撃は無効。踏みつぶし攻撃の着地時に出現するコアを狙って攻撃すること。ちなみに、鉄球攻撃はスチーム・ナイトに向かってジャンプするとかわすことができる。



▲着地ポイントは、影で判断できる。素早くかわしてコアを攻撃しよう。

※㊍はボスの出現場所、㊎は攻撃方法を表わしています。

第2章 ～新たなる旅立ち～

ル・コアールのボルドー少尉に、フィーレ姫を目の前でさらわれてしまったムサシ。責任を感じたムサシは、フィーレ姫の救出を決意する！

ヤクイニック城

情報収集と休息の場。ムサシの冒険の拠点になるのが、このヤクイニック城だ

ムサシの冒険の拠点になるヤクイニック城。ゲームの背景を調べたり、イベントの発生条件となる情報が得られたりと、ゲーム中に何度も足を運ぶことになる。



■面会所

ビンチョフィールドから救出した人々と面会して、情報を聞いたり、技を教えてもらえる。



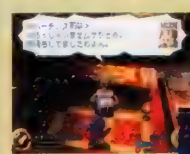
■自分の部屋

ベッドで寝てHP、BPを回復。宿屋と違って無料なのがうれしい。フィギュアも見られる。



■図書室

ハーチノス司祭に本を読んでもらって、ヤクイニック王国やル・コアール帝国の知識を得ることができる。また、ゲームの謎解きに関する本もあるので、ときどき顔を出しておくといいかもしれない。



▲出迎えてくれるのはハーチノス司祭。



▶最初は読んでもらうことのできない本も。

アミヤクイ村

イヌ捜しから化け物退治まで……いろんな事件がこの村を舞台に巻き起こる

数々のイベントが、この村を中心に起こる。それだけに、この村での情報収集は大事。村で迷わないように、しっかりと位置を把握しよう。



バー

営18:00～翌2:00 休日曜日

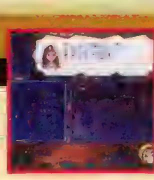
いろんな人たちから情報が聞ける。それ以外にも、このお店にはスゴイ秘密が……。



パン屋

営7:00～19:00 休日曜日

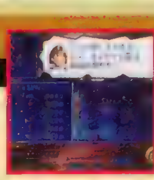
食べるとＢＰを回復することができる、パンやミルクなどの食料品を売っている。



雑貨屋

営10:00～20:00 休無休

体力回復系のアイテムなどを売っている。一番頻繁に、お世話になるお店だ。



鑑定屋

営11:00～16:00 休月曜日

何だかわからないアイテムを鑑定したり、そのアイテムを買い取ってもらえるお店。



教会

営8:00～18:00 休無休

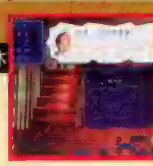
毒状態になったときは、ここで解毒してもらえる。お金もかからずリーズナブル。



宿屋

営24時間営業 休無休

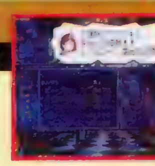
泊まって体力回復できるけど、意外に高くつく。情報集めやセーブ用の場所と考えよう。



フィギュア屋

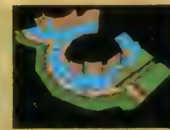
営12:00～20:00 休水曜日

ムサシや敵キャラたちのフィギュアを売っている。未開封なら買い取りもしてくれる。

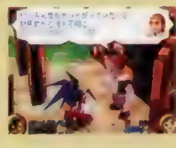


ふたご山

アミヤクイ村から消えたイヌを捜しに……
持ち上げと投げを使って、
うまくイヌを連れ帰ってこよう



アミヤクイ村の村長から五輪の書の情報を教えてもらうという約束で、イヌ捜しの依頼を受けたムサシ。さっそく、イヌを見かけたという情報のあるふたご山へ。問題のイヌは、山のふもとですぐに発見することができるんだけど、村に連れ帰るには、ちょっとしたコツが必要。



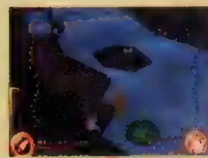
■ふたご山には18時過ぎに

ふたご山の入り口には見張りが立っていて、昼間に行っても山に入れてもらえない。18時過ぎなら、見張りはバーへ行っているので、カンタンに山へ入れるぞ。



■イヌを投げるポイントに注意

小島にある骨のそばから離れようとしないイヌを村へ連れ帰るには、持ち上げと投げを使って移動させるしかない。しかし、途中で水に落ちるとイヌはまた元の場所に戻ってしまう。写真を参考に投げる場所を考えよう。



◀ここは対岸が見えない難所。だいたいこのあたりから投げると…。



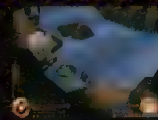
▶うまい具合に反対側へ届く。投げる方向にも、注意しないとダメだぞ。

CHART

- 村長からイヌ捜しの依頼を受ける
- 18時過ぎにふたご山へ
- イヌを村に連れ帰る

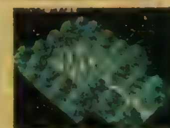
CHECK キングマンイーターには「スモール」

ふたご山の入り口近くのキングマンイーターは「スモール」で倒す。マジシャンからゲット・インだ。



すいまの森〜墓地

五輪の書の情報を知る（かもしれない）
男を救うために、さまよいの森の墓地を
目指そう





CHART

- 村長に会う
- さらし台の男（ジャン）に会う
- パンと井戸水をゲット
- ジャンにパンと水をあげる
- すいまの森を抜けてさまよいの森へ
- レノの声を頼りにさまよいの森突破
- ジャンのカギをゲット
- 夜中にジャンに会う
- 再びふたご山へ

無事、アミヤクイ村にイヌのレノを連れ戻したムサシは、さっそく村長のもとへ。しかし、五輪の書についての情報は聞けず、「村はずれのさらし台の男なら、その手の話にくわしいかも」という情報を教えてもらえただけ。さらし台の男はジャンといって、長い間さらし台につながれていたため、ろくに話もできない状態。まずはこの男に、食べ物と水をあげないと先には進めそうにない……。



▶ここからしばらくは、ジャンから情報を聞き出すことが目的になる。

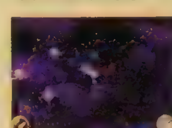
■井戸水のある場所は？

意外に見つけるのに苦労するのが、ジャンにあげる飲み物。実は教会の井戸でくむことができる。昼は女の人たちがジャマなので夜にくみに行こう。



■さまよいの森はレノが吠える方向へ

ジャンを救うためのカギがある墓地は、さまよいの森の中にある。さまよいの森では、レノが吠える方向へ進もう。レノが敵にやられないうように注意！



CHECK 「ホッピング」で崖登り!

イバラ地帯を越えるために使う「ホッピング」は、急斜面を上ることにも利用できる。すいまの森にも「ホッピング」で上れる崖があるので、探して上ってみよう。宝箱と、あと何かが……。



◀こんな崖も「ホッピング」があれば、上ることができるぞ。

※マップ内の★印は、宝箱を表しています。

ふたご山

ジャンに頼まれて、ふたご山で丸太集め。そしてスリルいっぱいのいかだ下りに挑戦だ!



CHART

- ふたご山を上る
- 丸太を4本集める
- 頂上にいるジャンに会う
- 急流をいかだで下る
- おおきなうでわをゲット
- 村へ戻ってうでわを鑑定
- スチームウッド暴走の情報

さらし台から解放すると、ジャンはムサシに丸太を4本集めてふたご山の頂上まで来てくれと言う。そんなわけで、ムサシは再びふたご山へと向かうことに……。ピンチョフィールドに捕らえられている、ふたご山の本当の見張りを発見していない限り、ここでも18時過ぎにならないと、ふたご山に入ることはできないので注意しよう。肝心の丸太があるのは、ふたご山のマップで右側の山の、赤丸印の場所だ。ジャンのもとに丸太を持っていくと、五輪の書の代わりに伝説の武具の情報を教えてもらえ、武具の入手に必要ないかだまで作ってくれるのだ。


▲丸太を4本入手する。入手した丸太は、アイテム欄にストックされるので、所持数に注意しよう。

■丸太は回転斬りを使ってゲット

ジャンのところへ持っていく丸太は、枯れ木の状態でふたご山のあちこちに生えている。これを手に入れるには、何とかして木を切り倒す必要があるぞ。そこで役に立つのがレイガンド回転斬り。これで木を切り倒した後、丸太に向かって◎ボタンを押せば丸太を入手できる。4本ある丸太の中には、近くに敵がいる場所にあるものも。まず、敵を倒してから木を切り倒せば、安全に丸太を入手できる。


▲レイガンド回転斬りは、こんなに太い木でも一撃で切り倒すことができる威力を持っている。

■骨鉄棒ではタイミングに注意

右の山の中腹には、岩壁から突き出た恐竜の骨を鉄棒がわりにして先へ進んでいくところがある(マップ内A)。ここは真下が川になっているため、変なタイミングで手を離すと川に落ちてしまう。ムサシの体が右斜め45°ぐらいの位置にきたところで、ジャンプボタンを押すとうまく跳べるのだ。


◀下に落ちないように、慎重に骨から骨へと渡っていこう。

■骨の上に乗って頂上を目指せ

もう少しでふたご山の頂上というところは、一見行き止まりのようになっている。しかし、ここでは骨のアーチ(マップ内B)の上に乗ることで、先に進めるようになっているのだ。ただし、手前の骨には丸みがあるため、うまく上に乗れない。できるだけ岩壁ぞいをジャンプして渡っていこう。


◀ここの骨を足場にできるというのは、ちょっとした盲点だよね。

CHECK ストーリーを進める前に

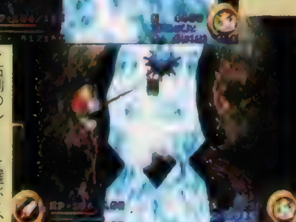
ふたご山は、いろんな場所に宝箱(マップ内星印の位置)があって、アイテムやお金などを入手することができる。ここで気をつけたいのは、いかだを使わないと取りに行くことができない宝箱。いかだはストーリーが進むと、乗ることができなくなるぞ。また、その際は、ピンチョフィールドが近くにあると赤く光る"センサー時計"にも注意して進んで行こう。


◀画面下、左右の黄色い部分がセンサーになっているぞ。

■いかだ下りは分岐に注意

丸太を4本集めてジャンに会ったら、いよいよいかだ下りに挑戦。ここでは失敗してもデメリットはないので、何度も挑戦してマップを覚えてしまおう。また、中間地点には分岐があり、ここで左に行くと伝説の武具のある場所とは別のふもとの方にたどり着くのだ。


◀ここが問題の分岐。ここで左へ行くと、伝説の武具は入手できないけど……。


▶右側のルートを選ぶと、ル・コアール兵たちの容赦ない攻撃が待っている。

※マップ内の♀マークは、メモリーボックスを表しています。



スチームウッドの森～スチームウッド

爆発までのタイムリミットは24時間。スチームウッドの暴走を止めろ!!

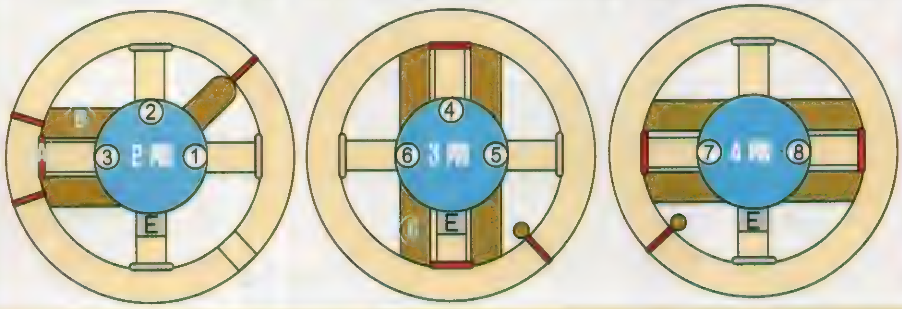


CHART

- 崖の上の管理人小屋へ
- フォレスにウッドのメモをもらう
- スチームウッドの森へ
- 崖を登ってスチームウッドへ
- 入り口を開けて内部へ
- 1から順にバルブを閉める
- フォレスにボルドーの情報を聞く
- 村長からお礼をもらう
- ふたご山へ

スチームウッド内部

2階は左まわりに①、②、③の順でバルブを閉める。③はスチーム（マップ内A）が通路を塞いでいるので、ジャンプして横の足場（マップ内B）から渡ろう。3階はエレベーターから横の足場（マップ内C）を渡り、右まわりで④、⑤、⑥を閉める。④も③と同様。4階は左まわりで⑦、⑧を閉めて完了。



ムサシがふたご山から帰ってくると、ゴンドラ小屋付近にあやしいモヤが立ちこめている。崖の上の小屋にいるフォレスに会うと、モヤの原因がスチームウッドの暴走だと教えてくれる。この情報を聞くと、24時間以内に暴走を止めなくてはいけないぞ。



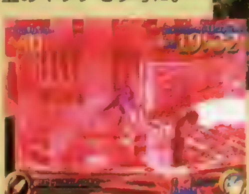
◀まずは管理人小屋のフォレスに会おう。

■噴き出す蒸気に気をつけて

スチームウッドの暴走のせいで、スチームウッドの森やスチームウッド内部では、いたる所から蒸気が噴き出している。森ではタイミングが勝負、スチームウッド内部では上のマップを参考に。



▲蒸気がとぎれるタイミングを狙ってダッシュ！



◀通路横のパイプなどを使って、蒸気を避けよう。

■バルブの閉め方のコツ

入り口で練習した要領で、①から⑧の順番にバルブを閉めていこう(順路はマップ参照)。バルブは、数字が大きくなるほどゲージの上昇スピードが速くなる。6番バルブぐらいになると、ゲージを見て◎ボタンを押していると、間に合わないほどだ。そんな場合は、少し早めにボタンを押すようにすると、ちょうどいいぞ。



▲バルブ閉めに挑戦！　後半のバルブは、少し早めにボタンを押してやるように。



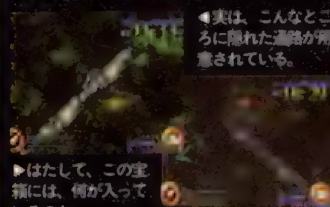
▲すると、ちょうどいいところでゲージがストップしてくれるのだ。



◀バルブを1つ閉めてから、次のバルブを閉めるまでの制限時間にも気をつけよう。

CHECK 狭い森だけど……

スチームウッドの森は、村からスチームウッドへ向かうためだけの通路みたいなマップだけど、わかりにくい場所に枝道がいくつか用意されている。そして、その先にはお楽しみの宝箱が……。上のマップの星印の位置がその場所だ。また、これ以外にも、このマップにはまだまだ秘密がありそうだぞ。

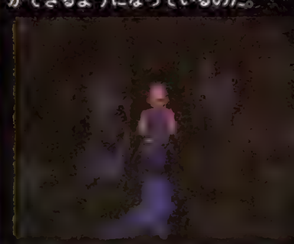


◀実は、こんなところに隠れた通路が用意されている。

▶はたして、この宝箱には、何が入っているのか。

CHECK 帰りは近道で

スチームウッドの暴走を喰い止めると、スチームウッドの入り口まで、フォレスが様子を見に来ている。ここでのイベントのあと、彼の後をついて行ってみよう。ゴンドラ小屋のマップに直通の近道を使うことができるようになっているのだ。

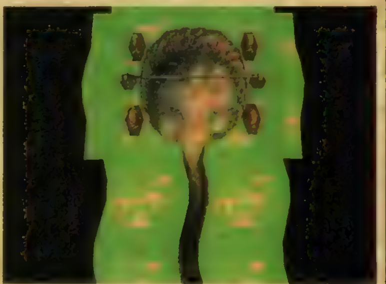


◀これで、カンタンにアミヤクイ村との行き来ができる。

※スチームウッド内のEはエレベーターを表しています。

ふたご山～ヘルズ・バレー

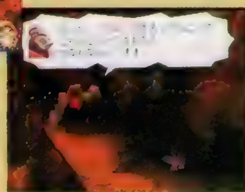
いよいよ第1の五輪の書を入手!
そして、第2のボスが待ち受ける
ヘルズ・バレーへ



フォレスから、スチームウッドを暴走させたマント男(ボルドー)がふたご山へ向かったという情報を聞いたムサシは、さっそくふたご山へ。ここでボルドーとの崖登り勝負に勝ったムサシは、ついに念願の五輪の書"地の巻"を手に入れる。しかし、地の巻が真の力を発揮するには、五輪の書の封印を守るクレスト=ガーディアンを倒す必要がある。こうしてムサシはピンチョフィールドから救出した仲間とともに、ヘルズ・バレーへと向かうことに。



▲ボルドーに会うには、3本並んだ木の棒を渡った後、左へ向かえばOKだぞ。



▶体力自慢のボルドー少尉と崖登りで勝負だ。

CHART

- ふたご山でボルドーに遭遇
- ボルドーと崖登り勝負
- 地の巻をゲット
- 地の巻で大岩を落とす
- ジャンに会う
- ヤクイニック城へ
- ヘルズ・バレーへ
- 岩を地の巻で落として足場を作る
- ヘルズ・バレーの入り口を開く
- VSスカル=ピオン戦

■崖登り勝負での注意点は?

自信たっぷりでムサシに勝負を挑んでくるボルドーだけど、崖登りはそれほど速くない。2本の剣を交互にタイミングよく崖に突き立てて登っていけば、カンタンに勝つことができるだろう。ただ、途中にある伸縮足場には少しだけ注意が必要。タイミングが悪いときは足場の下で少し待って、足場が引っ込んだ瞬間を狙って再び登り始めよう。ちなみに、ここの崖登りは、あとで近道としても使えるぞ。



▲ここにさえ注意すれば、後はひっかかるような場所はない。

■ヘルズ・バレーに行くには4人の仲間が必要

地の巻を入手したら、一度ヤクイニック城に戻ってユッケルに会おう。するとクレスト=ガーディアンがいるヘルズ・バレーに行くにはバラニック、ミーノ、ツケコンデル、ラードの4人を見つける必要があると教えてくれる。いない場合は、もう一度捜してみよう。



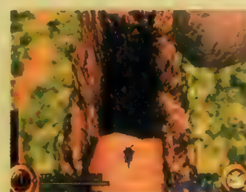
▲4人の仲間が揃っているなら、あとはヘルズ・バレーへ向かうだけだ。



▶4人の仲間たちの協力で、ヘルズ・バレーへの入り口を開くことができるぞ。

■地の巻でヘルズ・バレーへの道を開け

ヘルズ・バレーへの道には、たくさんのトゲが生えた落とし穴がある。この穴は、ジャンプで跳び越すことはできない。そこで、地の巻を使ってみると、道の両脇にある岩が落ちてきて足場になってくれる。あとはこの上を渡っていけば、ヘルズバレーにたどり着くことができるぞ。



▲これだけ大きな穴だとジャンプではムリ! そこで、地の巻を使ってみよう。

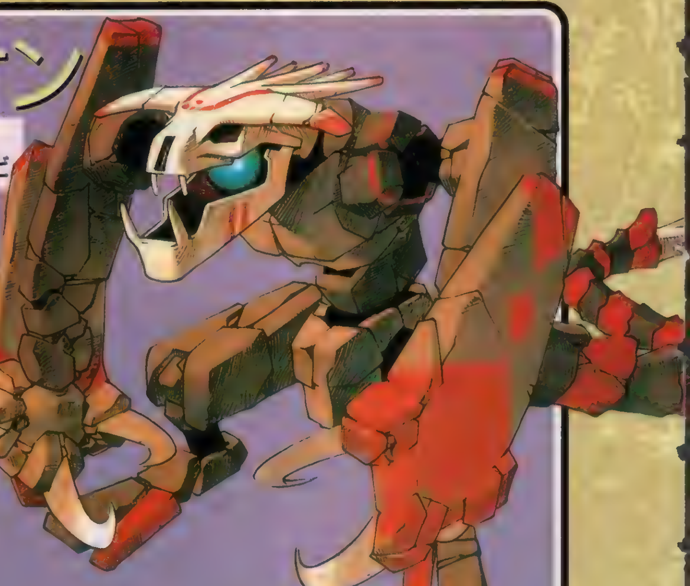


▶すると、道の脇にある大岩が落ちてくる。あとはジャンプで岩から岩へ渡るだけだ。

BOSS クレスト=ガーディアン スカル=ピオン

スカル=ピオン攻略は、地の巻がカギになる!

㊐:ヘルズ・バレー
㊍:突進、しっぽふりまわしなど



スカル=ピオンには、剣による攻撃は効果がない。そこで役に立つのが、仲間たちの協力だ。かごに入った爆弾や岩が、スカル=ピオンの上に来たときに地の巻を使って、ヤツの頭上に落としてやろう。これを繰り返すと気絶してコアが出現するので、そこをレイガンドで攻撃だ。また、スカル=ピオンが崖を登り、仲間たちを攻撃しようとするときも、地の巻で阻止してやろう。

地の巻で岩を落とせ!





▲地の巻を使って、スカル=ピオンに爆弾をお見舞いしてやろう。



▲コアが出現したら、レイガンドの一撃を!
◀崖を登りはじめたら、すかさずジャマしてやろう。

DATA CHECK 1

第３章までに登場する

全アイテムリスト

伝説の武具や五輪の書、それにゲームを進めるうえで重要になるキーアイテムやアミヤクイ村で購入できる品物など、第３章までに手にすることができるアイテムをまとめて大公開！　各アイテムの効果などもバッチリ解説だ。

伝説の武具

伝説の武具とは、かつてこの世界を闇の魔人から救ったと言われる英雄〝武蔵〟が身につけていた装備品のこと。それを装備すれば、新たなる力が得られると伝えられている。全部で５つあるようだが、第３章までに入手できるのはベンケイブレスとゲイシャベルトの２つだ。その入手場所と効果をチェックしていくぞ。



名　称	入手場所・入手方法	効　果
ベンケイブレス	ふたご山のいかだで下りた先の宝箱で入手する〝おおきなうでわ〟を鑑定	特定の壁を登ることができる。壁に飛びつき◎、△ボタンを交互に押す
ゲイシャベルト	遺跡の４つのステージ突破後、宝箱で入手する〝きたないベルト〟を鑑定	２段ジャンプが可能になる。ジャンプ後にもう１度⊗ボタンを押す

五輪の書

五輪の書とは、闇の魔人の力を地、水、火、風、空に分断して封じ込めた５つの石版のこと。その石版を破壊することで、レイガンドに新たなパワーを宿すことができるのだ。第３章までに入手できるのは、地の書と水の書の２つ。それぞれ仕掛けを解除するときに役立つ場合もあるので、効果はしっかり覚えておこう。



名　称	入手場所・入手方法	効　果
地の巻	ふたご山の壁を登り、山頂にある石版をレイガンドで斬る	大地を揺らして敵を足止めすることが可能。特定の岩を落とすことも可
水の巻	教会の井戸の底にある石版をレイガンドで斬る	巨大な泡に包まれ、水面を歩くことができる。水弾を発射して火を消す

キーアイテム

物語を進めるうえで絶対に入手しなければならないのがキーアイテムだ。下に紹介した８つのアイテムを探し出せなかったり、また途中で何を探すのかを忘れたりすると、先に進めなくなってしまうので要注意！　もし忘れてしまった場合は、ここの表でチェックしてみよう。きっと次の目的も明らかになるはずだ。



名　称	入手場所・入手方法	効　果
ジャンのカギ	さまよいの森を抜けた先にある墓地	ジャンが拘束されている村のさらし首台の鍵を外す
丸太（１～４）	ふたご山の４つの場所（P.56参照）。レイガンドの回転斬りで切り倒す	４本そろえてジャンの所へ持っていくと、いかだが完成する
ウッドのメモ	村のロープウェイ乗り場の近くの壁を登り、フォレスさんから入手	スチームウッドの入り口にある扉の開け方がわかる
まぼろしの花	廃鉱の最深部にある地底湖（P.60参照）	万能薬の材料
いやしの水	ふたご山の壊れそうな吊り橋の先を登った山頂	万能薬の材料
かぎづめロープ	教会でヴァンピ兵と戦闘後、ホワイト牧師から借りる	教会の井戸からアミヤクイ貯水池に下りられるようになる
はいこうのカギ	村の風車小屋に住むウィドじいさんから借りる	村の廃鉱の扉を開ける
てんしのぞう	教会の鐘をホワイト牧師に返すと、お礼にもらえる	遺跡の最深部（ボス）へと続く扉を開けるのに必要

回復アイテム

ＨＰやＢＰを回復するアイテムも常に携帯しておきたいところ。効果を把握してムダなく利用していこう。

名　称	価格	入手場所・入手方法	効　果
くろぱん	80	パン屋で購入	BPが25回復する
しろパン	120	〃	BPが50回復する
チョコパン	150	〃	BPが80回復する
アミヤクイパン	240	〃	BPが150回復する
ミルク	70	〃	BPが10、HPが10回復する
リカバージェル	150	雑貨屋で購入	HPが80回復する
Wリカバージェル	250	〃	HPが150回復する
リカバーC	500	〃	HPが250、BPが５回復する
リバイバーS	3000	〃	HPがゼロになっても、その場で復活。HP、BP全回復＋毒消し
すっきりミント	120	〃	眠気が50%ダウン、BPが５回復
ポイズンレス	250	〃	毒を消す、BPが５回復
なっとうペースト	390	〃	HP50、BP50回復。日にちが経つほど効果がアップ（＋25ずつ）
おおきなミカン	300	〃	HPが30、BPが10回復
いどみず	－	教会の井戸を調べる	HPが５回復する
薬草	－	敵を倒すとときどき出現	毒を消す
チョウジュベリー	－	ミンクーを捕まえる	HPの最大値がアップ

バーのメニュー

情報収集には欠かせないバーだが、注文できるのはジュースのみ。ほかの飲み物は注文できないが……。

名　称	価格	入手場所	効　果
ジュース	300	バーで注文	なし
ビアール	450	注文できない	ムサシは飲めない
シャンペイル	600	〃	〃
しろドワイン	800	〃	〃
あかドワイン	800	〃	〃
ウイスキール	1000	〃	〃
ブランデーナ	1200	〃	〃

鑑定アイテム

宝箱の中には〝かがやくいし〟や〝しめったしょもつ〟など、効果のわからないアイテムが入ってる場合がある。そんなアイテムを入手したら、アミヤクイ村の鑑定屋へ持っていこう。アイテムの効果などをバッチリ教えてくれるぞ。第３章までに入手できる鑑定アイテムは12種類。入手場所や効果は秘密なので探してみてね。



▲伝説の武具も、鑑定してもらわないと効果が発揮されないので注意！

名　称	入手方法
かがやくいし	宝箱内
しめったしょもつ	〃
あなあきコイン	〃
すすけたかんむり	〃
ふるびたたんけん	〃
さびたつるぎ	〃
ふるびたタテ	〃
あなあきこんぼう	〃
ひびわれ・かめん	〃
しろいこな	〃
ゆがんだツボ	〃
ほつれたてぶくろ	〃

チェックポイント

フィギュア屋さんも忘れずに！

もう１つ、忘れちゃいけないのが、アミヤクイ村にあるフィギュア屋さん。そこでは敵のル・コアール兵や出現するモンスターなどをかたどったアクションフィギュアが売られているのだ。購入したフィギュアは、ヤクイニック城の自分の部屋で遊ぶことが可能。どんなフィギュアが売られているのかは、キミ自身で確かめてほしい。



▲全種類のフィギュアを集めるといいことがあるかも？

第3章 ～ヴァンピ兵計画～

強敵スカル＝ピオンを倒し、地の紋章の封印を解いたムサシ。だが、その行く手には新たな敵・リキュール中尉が立ちふさがるのだった……。

廃鉱

アミヤクイ村にある廃鉱を突き進み、最深部の地底湖に咲いているまぼろしの花をゲットするのだ



CHART

- 村長から事情を聞く
- 深夜23時以降に風車小屋へ行く
- 風車小屋で廃鉱のカギを入手
- カギを使って村の廃鉱へ入る
- 地底湖でまぼろしの花を入手

CHECK ポイズンレスを準備!

廃鉱には毒攻撃を仕掛けてくる敵が登場する。雑貨屋で毒消しアイテムのポイズンレスを購入しておこう。ただ、廃鉱のカギを受け取った直後は深夜なので雑貨屋は閉まっている。必ず昼のうちに準備しておくこと。



▶深夜だと雑貨屋は閉まっている。買いそこなったら昼になるまで待て。

目的のまぼろしの花（マップ内C）は、アミヤクイ村の廃鉱の奥にある地底湖に咲いているが、廃鉱の入り口は閉ざされている。まずは、開けるためのカギを受け取りに、深夜23時以降、村の風車小屋へ行こう。カギを入手したら廃鉱へ！





◀カギを持っていれば自動的に選択肢が表示され、カギを使ってくれる。

■扇風機が止まったら下へ

扇風機が回っている場所（マップ内A）はその風力で体が浮き、下の階層に進めない。扇風機は回転、停止を繰り返すので、止まったときに下へ。



空中で待つ

◀扇風機が回っている間は、その風力で下りることができない。浮遊して待て。



下へ落下!

▶扇風機が止まれば下りられる。地下へ着いたら左下の通路を進もう。

■連続ジャンプで切り抜けろ

ベルトコンベヤー地帯（マップ内B）は、落ちやすい難所の1つ。ここでは小刻みにジャンプし、距離を調節してから跳ぼう。



▲思い切ってジャンプしないと、反対側へ届かない。

■3～7時の間に花を入手

まぼろしの花（マップ内C）は明け方の3時から7時の間にしか咲かない。咲く機会を逃がさずに、ゲットしよう。



▶まぼろしの花は、回転する足場を渡った先の山のてっぺんに咲く。



ふたご山

いやしの水を取りに行った宿屋のレントが、いまだに戻ってきていない! レントの行方を追い、ふたご山へ!



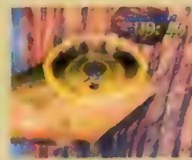
まぼろしの花を入手して戻ると、今度はいやしの水(マップ内A)を取りに行ったきり戻ってこないレントを探すため、ふたご山へと向かう。レントの居場所は、山の壊れかけた吊り橋の先にある洞窟の中。そこで彼に会うと、代わりに水を取ってきてほしいと頼まれる。制限時間は12時間以内だ!



◀山頂を目指して進めば、必ずレントに会えるはず。

■地の巻を使って岩を落とせ!

山頂へと続く道を閉ざす巨大な岩(マップ内B)は、レイガンドの地の巻の攻撃(大地を揺らす技)で排除可。急いで岩を落とし、棒を伝って山頂に登ろう。



▲山頂に続く道はここだけ。岩を落として先を急ごう。



2つのマップは、ふたご山を別の角度から見たものです。

CHART

- 村長と会話後、ふたご山へ
- 壊れかけた橋の先でレントに会う
- 地の巻を使って邪魔な岩を落とす
- 山頂でいやしの水を入手
- 村へ戻り、雑貨屋で会話

CHECK 水を取ったらダッシュ

12時間以内に、いやしの水を手に入れレントのところへ戻らないとゲームオーバーになってしまう。水を取ったら足場をよく見て飛び降り、ダッシュで戻ろう。山頂の反対側にある宝箱は、とりあえず後回しに。



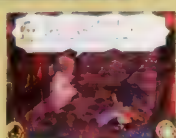
▶湧き水に近づけば自動的に入手できる。すぐにレントのところへ戻れ。

遺跡①~④ステージ

村人たちを襲った吸血モンスターたちは、バーから現れた!? 事件の真相を探るため店内へ突入



村を徘徊するモンスターの出現場所を探ると、バーの中から現れることがわかる。でも、ただ単にバーへ入ってもその先に進むことはできない。まずはパン屋で事情を聞き、18時にバーの前でブレッドに会う。その後、宿屋にいるバーの店員から話を聞き、深夜0時以降にバーに入れば、カウンターの裏から奥にある遺跡へ行けるようになるのだ。



▲バーの前でブレッドに会わないと先に進めない。



▲宿屋に泊まってるバーの店員から事情を聞こう。



▲回復アイテムを準備してからバーの奥へ進もう。

■4つのステージをクリア!

遺跡調査の目的はバーのマスター、ダクレイ(マップ内A)が狙っている宝を探すこと。遺跡には4つのステージがあり、全部クリアすれば宝が手に入る。次のページから①~④の順に攻略していくので、参考にしてほしい。



◀遺跡の奥ではダクレイが待っている。



◀各ステージの奥のクリスタルを壊せ!

CHART

- パン屋で事情を聞く
- 18時にバーの前でブレッドに会う
- 宿屋でバーの店員たちと会話
- 0時以降にバーに行き、中へ
- 遺跡の中でダクレイに会う
- 各ステージ奥の水晶を割る
- 目玉の扉を抜け、きたないベルト入手



各ステージの攻略法は次のページから!

※遺跡の各ステージへは、マップ内の各番号の位置から入ります。

①ジャンプステージ



最初は難易度が低めなココ!

ジャンプステージは、ほかのステージよりも規模が小さく、難易度的にも低め。最初の突入場所は、ここを選ぶのがベストだ。ジャンプに自信がない人は、入り口付近にあるトラップで練習してから奥へ。

※■は、ステージの入り口の位置を示しています。



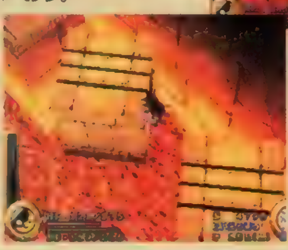
レリクスヴァンピに捕まったら

遺跡内に出現するレリクスヴァンピは、攻撃してもどんどん近づいてくるし、大ダメージを与えても上半身だけで向かってくる、なかなかの強敵。こいつらに捕まると、血を吸われてどんどんHPが奪われていく。捕まったときは、✚キーをグリグリ動かせば、早めに払いのけられるぞ。

■回転ブロックは角からジャンプ

横回転している2つのブロックをジャンプで渡る場面（マップ内A）では、ブロックの角と角が最接近したときを狙おう！ ブロックとの距離が最も短くなるので、ミスすることが少なくなるぞ。このステージでは落下によるダメージが大部分を占める。1つでもミスを減らすため、この方法を使おう。





▲先のブロックとの距離が長いときにジャンプすると、届かずに落下する。タイミングが大事！

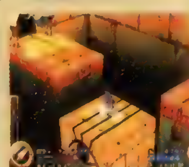
◀ブロックの角と角が近づいたときにジャンプだ。細かいミスを減らせば、攻略がさらに楽になる。

■足場の高い場所から低い場所へ跳ぼう!

"高い所から低い所へ"というのがジャンプの鉄則！ 先の足場の高さをよく見て、今いる場所より低くなったときに跳び移るようにしよう。



▲先のブロックが上下に動いている場面では、跳ぶ前に高低差をチェック！



▲低くなったときにジャンプすれば失敗することはない。手堅く進んでいこう。

■オートダッシュには注意しよう

同じ方向に✚キーを入力し続けていると、歩行から、やがてダッシュ状態になる。ダッシュ状態になると急停止ができず、足場から落ちることがあるのだ。特に細い足場を進むときは要注意。こまめに止まりながら進もう。



◀ダッシュ状態になると足下に土煙が上がる。少し手前で止まろう。

CHECK HP、BPの回復法

バーから入って左側のエリア、4つの目玉がついた扉の前（P.61参照）にはダクレイが常に待機している。そこでダクレイと会話すると、何回でもHPとBPを完全に回復してくれるぞ。



◀ダクレイはムサシがトラップを解除するのを待っているのだ。



▶会話してバーのおつまみを食べれば一気に回復する。

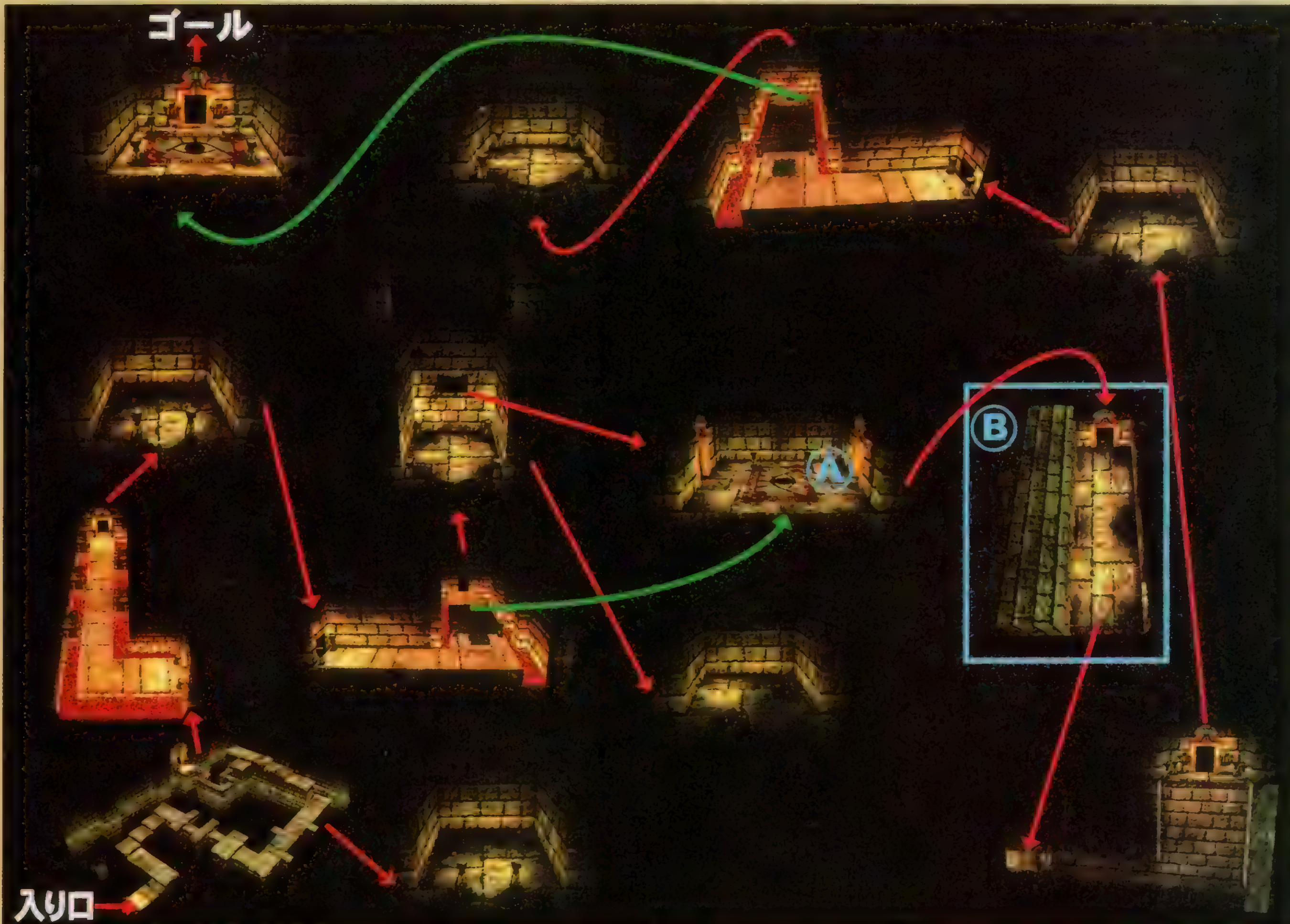
②ボウリングステージ



ゲット・インしないと進めない!

ここでは「ボウリング」という技が攻略上の重要なカギになっている。それさえゲット・インしてしまえば意外と楽にクリアできるだろう。ただし敵の数が多く、面倒なトラップもあるので油断は禁物！

※緑色の矢印は、エレベーターでの移動を表しています。

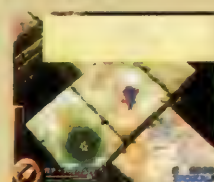


■近くのボウラーから「ボウリング」をゲット・イン!

「ボウリング」の技は、ボウラーというモンスター（巨大な種を放出してくるヤツ）からゲット・インできる。ここを訪れたらすぐに入手しよう。「ボウリング」の操作は簡単で、ゲージが現れたら◎ボタンを押して矢印を止めるだけ。立ち位置を合わせて投球だ。



▲コイツがボウラー。真正面から戦いを挑むと、巨大な種で押しつぶされるので注意！



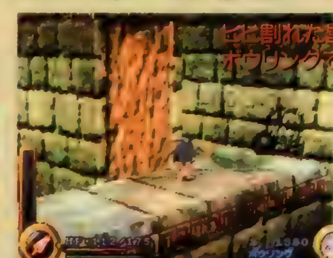
▲ゲット・インは、真横かナナメ方向から仕掛けること。素早く能力を吸収しよう。

ゲージの中央に矢印がきたら◎ボタンを押して投球しよう





▲矢印をゲージの中央で止めれば、ボールは直進する。ストライクを狙って敵のド真ん中へ！



◀壁を破壊しないと先に進めないこともあるぞ。

■回転斬りを活用せよ

火を噴く石柱（マップ内A）はレイガンド回転斬りで破壊可能。顔が向き合うと火を噴くので、R1を押し、後ろ向きに接近だ。



◀R1ボタンを押すと、向きが固定されるのだ。

■壁はジャンプで回避

迫ってくる壁（マップ内B）に押しつぶされると一発でゲームオーバーだ。ここは、猛ダッシュで突破しよう！



◀ブロックの方は、見てから跳んでも間に合うぞ。

CHECK BPは現地調達!

「ボウリング」の技を使うとBPを10消費する。これを何度も失敗しちゃうと、かなりの消費量になるはず。BPに困ったらボウラーを倒して調達しよう。扉を往復して何度も出現させて稼ぐベシ！



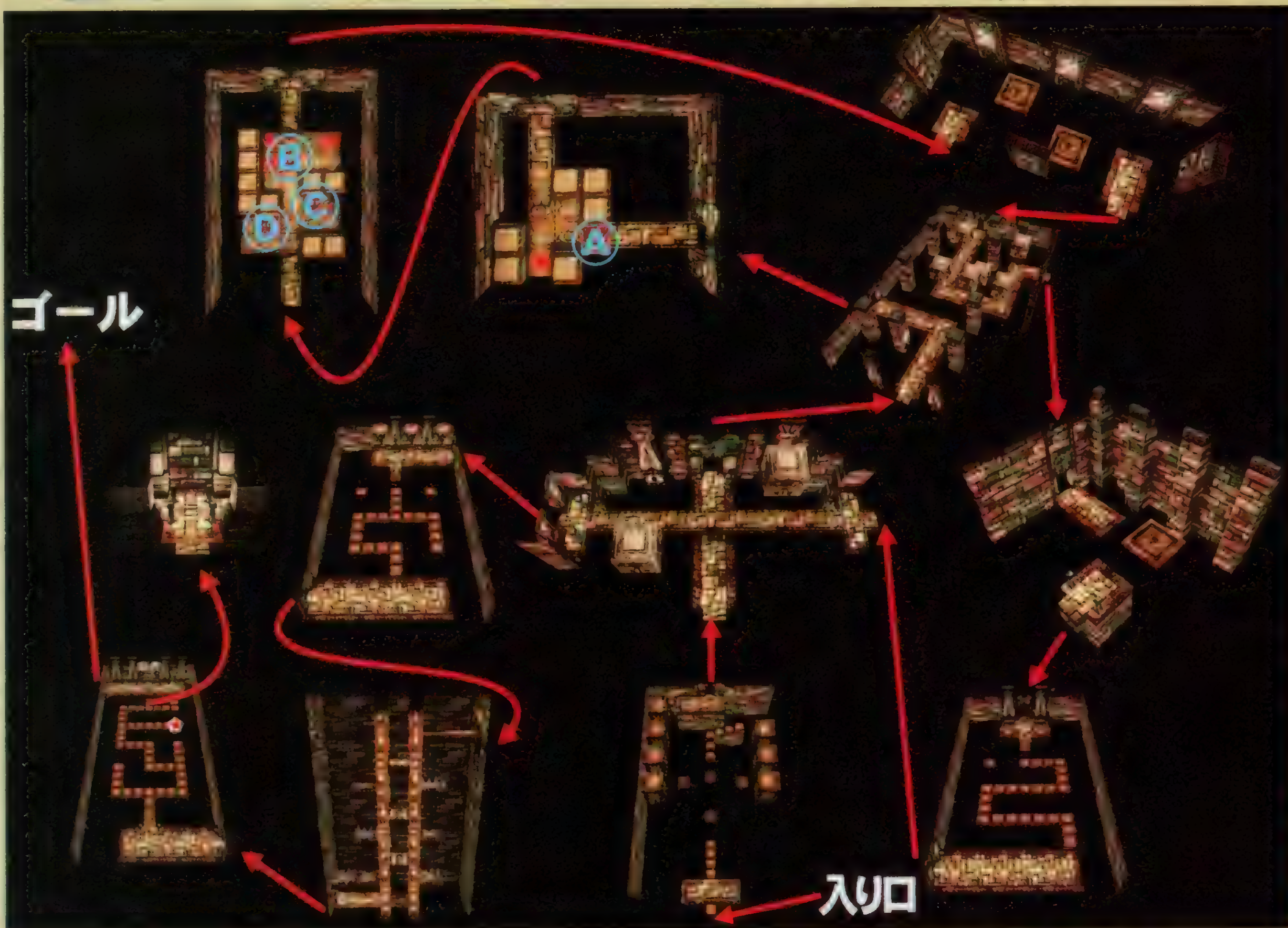
◀BP残量が少ないほどアイテム出現確率高

③パズルステージ



立体交差に惑わされるな!

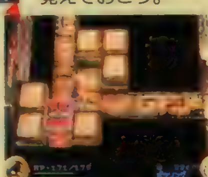
指先のテクニックよりも頭を使うトラップがギッシリの変則ステージ。規模はわりと小さめだが、立体交差のおかげでかなり混乱することだろう。掲載したマップを参考に、じっくりと進んでいこう。



■目玉のついたブロックは、光る目玉の床まで押せ

仕掛け① 最初の仕掛けは、いうなれば練習といったところ。通路にある邪魔なブロック(マップ内A)を目玉の模様がついた床まで押していけばクリア。ブロックは、押すことはできても、引っ張ることはできない。また、一度部屋から出れば動かしたブロックの位置はリセットされる。この2つを覚えておこう。





▲▶赤い目玉が描かれている床が目的地。そこまでブロックを押せば仕掛けが解除され、次の部屋へ行ける。

仕掛け② 2番目の仕掛けには、3つのブロックが登場する。まず最初は部屋の一番奥のブロック(マップ内B)を押して右奥へ運ぶ。次に入り口付近の右側のブロック(マップ内C)を押し、左奥よりも1つ手前の場所へ押す。最後に残った1つ(マップ内D)は、左奥まで運べば仕掛けはクリア。







▲▶あわてる必要は、まったくない。奥のブロックから順番に運ぶのがポイントだぞ。

■霊体を使って周囲を探索

「エクトプラズム」の技は、ロンリーミストというモンスターからゲット・インできる。この技を使うと、体から霊体が離れ、部屋の中を自由に探索できるぞ。暗い道を進むときは事前に調べてから進むように!





▲フワ〜ッと浮遊しているロンリーミストから「エクトプラズム」の技をゲット・イン!

部屋の隅々まで回るベシ



▶霊体になれば自由に部屋の中を移動できる。道筋を覚えよう。

CHECK 眠気の度合いに注意

長時間、宿屋などに泊まらずに動き回っていると必ず眠気に襲われる。眠気を放っておくと行動スピードがダウンし、戦える状態ではなくなるのだ。これを解消するには、アイテムの"すっきりミント"を使うのが効果的! 持ってない場合はセレクトボタンを押してスリープモードに切り替え、その場に寝てしまおう。眠いまま行動するよりはずっとマシだぞ。



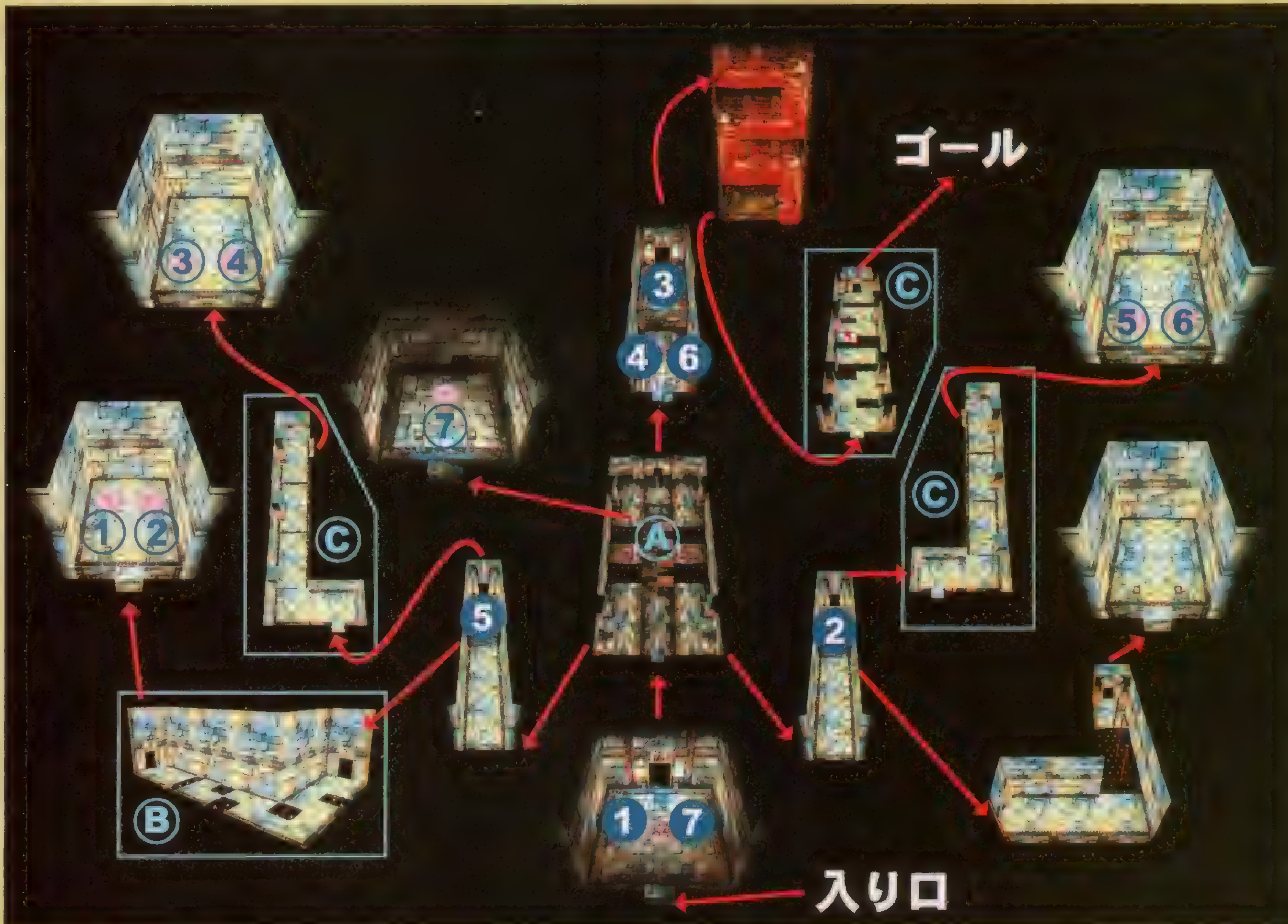
▲眠気はサブ画面にパーセントで表示される。60%以上になると危険。

④ワープステージ



マップを参考に進んでいこう

最大の難関と思われるのがこのステージ。その要因は各所に設けられたワープゾーンだ。それに、似たような部屋が多いのもキツイところ。マップを参考に、現在位置を確認しながら進もう。



■敵を持ち上げ、投げて道を確保

針の床（マップ内A）は歩いて突破することができない。ではどうするかというと、手前にいる敵を進行方向に向かって投げるのだ。これによってスイッチが入り、床のシャッターが閉じるぞ。




◀敵のレリクスヴァンビを反対側へ投げるとシャッターが閉じる。

■ウィスプの光を頼りに進んでいこう

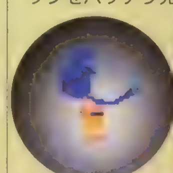
何も見えない真っ暗闇の通路（マップ内B）では、敵のウィスプの青白い光が役に立つ。接触しないとダメージにならないので、うまく利用しよう。



◀ウィスプを追いかけるように進んでいこう

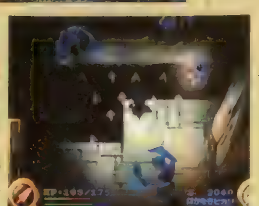
■カンテラバットからゲット・イン

カンテラバットが出現する部屋（マップ内C）では「はかなきヒカリ」の技をゲット・インだ。この技は暗闇を照らすのにとっても便利！　一定時間しか効果はないが、床などに設置されたトラップをバッチリ見破ることができるぞ。




◀カンテラバットは動きが素早いので、よく狙ってゲット・インだ

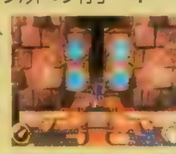
暗い通路でも安心して進める!



▶懐中電灯のように暗闇を照らしてくれる。ゲット・インできる部屋では積極的に手に入れていこう。

全ステージをクリアしたら4つの目玉の扉の前へ！

全ステージクリア後、4つの目玉がついた扉の前（P. 61参照）へ行くと、奥へ進める。その奥ではきたないベルトというアイテムを入手することができる。これを鑑定屋に持っていくと…。




◀4つの目玉の扉を抜けると、奥にはダクレイが！

きたないベルトをゲットだ!!

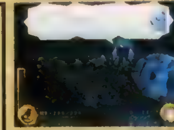


▶ダクレイと会話すると、きたないベルトを入手できるぞ。これで目的は達成！　村へ戻ろう。

ワープステージのワープポイントは、同じ番号どうしが対応していますが、①→❶という方向へしかワープできません。

アミヤクイ村

きたないベルトを鑑定すると物語が急展開。教会でル・コアール帝国のヴァンビ兵と対決することに!



CHART

- きたないベルトを鑑定する
- ダクレイと会話後、教会へ入る
- 教会のホワイト牧師と会話
- 深夜2時に再び教会へ
- 教会内でボスのヴァンビ兵と対決
- かぎづめロープを入手

きたないベルト鑑定後、鑑定屋から外へ出ると、今度は枯れた教会の井戸を調べてほしいと頼まれる。井戸に入るには、教会のホワイト牧師が管理しているかぎづめロープが必要だ。このロープは、教会で一度事情を聞き、その後再び深夜の2時に訪れるとボス戦に突入。それに勝てば入手できるぞ。



◀井戸を調査するため、教会に行ってみよう。



◀ボス戦後、教会の鐘探しを頼まれる。

CHECK 教会には2段ジャンプで

門が閉じられているため、正面から教会に入ることはできない。ここには2段ジャンプで柵を跳び越えて入ることになるぞ。一段高くなっている柵の縁へ登り、そこで垂直ジャンプしその後、もう一度ジャンプだ。



▶垂直にジャンプしたあと、その頂点で再びジャンプして跳び越えよう。

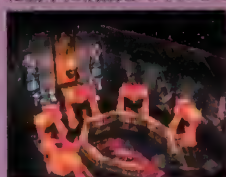
BOSS ル・コアール帝国ヴァンビ兵

朝の7時まで生き延びれば勝利!

㊤:アミヤクイ村の教会　㊏:酸、集団攻撃



ボスは不死身で、剣や技では絶対に倒せない。コイツの弱点は日の光だけなのだ。そのため朝日が昇る午前7時まで生き延びれば、自動的に勝利! ボスは勝手に消滅してくれるぞ。



◀ボスとしてヴァンビ兵が5体出現する。

敵を近づけさせるな!

ヴァンビ兵に捕まると脱出できず、そのままゲームオーバーになる。絶対に接近されないように剣を振りまくれ!



▲常に剣を振り、接近されないようにして戦うこと。



▲吐き出す酸に触れるとシビレてしまう。回避しよう。

井戸 アミヤクイ貯水池

教会の井戸からアミヤクイ貯水池に突入! 五輪の書"水の巻"を入手し、盗まれた教会の鐘を運び出せ!!



CHART

- 井戸の底で五輪の書・水の巻を入手
- 教会の鐘を運び、廃鉱から脱出
- "天使の像"を入手



マップ内の赤い矢印は、鐘を運ぶルートです。

CHECK 教会の鐘を運ぶには

教会の鐘は井戸からではなく、村の廃鉱に続く出口から運び出すことになる。その方法は、まず水の巻の技を使って水面を歩き、鐘が置いてある小島まで移動。そこで鐘を持ち上げ、中央の道へ投げる。次に投げた鐘を奥へ運び、今度は廃鉱に続く通路に向かって投げるのだ。その後は鐘を持ち上げて廃鉱を進んでいけばクリアできるハズ。

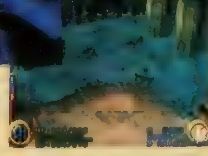


▶"水の巻"の石版のある広場から、廃鉱に続く通路へ鐘を投げよう。

井戸の底を道なりに進むと、突き当たりには五輪の書・水の巻の石版がある。これをレイガンドで破壊すると、水の巻の技が使えるようになるのだ。さっそくその技を使い、水面を歩いて移動。教会の鐘を運び出して、廃鉱から脱出しよう。



▲石版に近づいてレイガンドを振れば破壊できる。2つ目の五輪の書を入手!



▼水の巻の技を使うと体が大きな泡に包まれ、水の上でも歩けるようになるのだ。

■天使の像をゲットだ

鐘を持って廃鉱から出ると、ホワイト牧師が待っている。そのまま牧師に鐘を引き渡せば、"天使の像"が入手できるのだ。



▲"天使の像"を入手したら、再び遺跡へ!

遺跡・最深部

2段ジャンプと"天使の像"を使い、遺跡の最深部に突入!　レリクスキーパーとの対決が目前に迫る!!





バーから遺跡に入り、真っ直ぐ進んだ突き当たりが最深部への入り口だ。２段ジャンプで溝を跳び越え、正面の扉をチェック。そこで天使の像を使い、奥へ進んでいこう。最深部では、常に水の巻の技を使いながら行動すること。こうしていれば、炎によるダメージを完全に防ぐことができるのだ。最深部を一番奥まで進むとボスのレリクスキーパーとの決戦になる。

■水の巻の技を使って４つの炎を消そう

ボスとの決戦場に続く扉は、その手前の部屋で赤々と燃えている４つの炎を消さない限り開かない。水の巻の技を使って雷光丸から水弾を出し、順番に炎を消していこう。



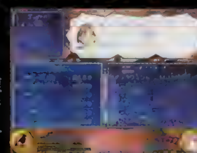
◀水弾を当てれば炎が消える。４つの炎をすべて消すのだ。

CHART

- 再び遺跡に行き、一番奥の扉へ行く
- 天使の像を使って最深部に突入
- ボス、レリクスキーパーと対決！

CHECK 回復アイテムを買い込め

第３章の最後に待ち受けるボス、レリクスキーパーは、かなりの強敵！　油断するとアッという間にゲームオーバーになることもあるぞ。そんなときのために、遺跡に入る前は必ず宿屋でデータをセーブしておくこと。またＨＰを回復するアイテムも多めに購入しておくのがいいだろう。すべての準備を万全に整えたら遺跡に出発だ。



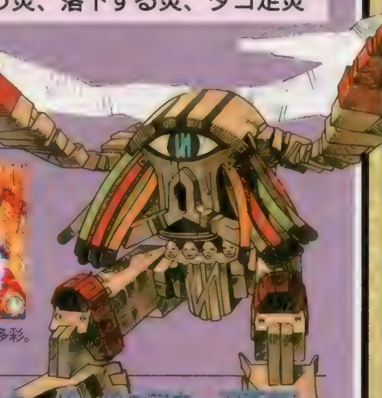
▶ＨＰが150回復するＷリカバージェルを多めに購入しておこう。

BOSS クレスト＝ガーディアン レリクスキーパー

水の巻で攻撃&防御!　じっくり攻めていこう

㊥：遺跡
㊙：本体の炎、ホーミング炎
床を這う炎、落下する炎、タコ足炎

ボスのレリクスキーパーは、巨大な炎を操って間接的に攻撃を仕掛けてくる。ボスの弱点にあたるコアは炎を倒さないと出現しないので、水の巻の水弾を使い、地道に攻撃していこう。



5種類の攻撃は水の巻で防御

ボスは炎を使って５種類の攻撃を繰り出してくる。だがそれらの攻撃は水の巻を使っていれば防御可能。常に水の巻を使っていこう。





◀▲炎による攻撃は超多彩。水の巻で防御しよう。

水の巻の水弾で炎を攻撃しよう

ボスの操る炎にダメージを与えられるのは、水の巻の技を使用した水弾のみ。ジャンプして攻撃を当てるのだ。



◀水弾を連射して炎にダメージを与えよう。

レリクスキーパーのコアを一刀両断!

炎を倒すと、ボス本体にあるコアが出現。そこを狙ってレイガンドで攻撃すれば本体にダメージが与えられるのだ。これを３回繰り返せば倒すことができる。



▲コアは必ずレイガンドで攻撃すること。

第3章の戦いが終了!　そのとき帝国では……

ボス戦が終わると場面が切り替わり、ル・コアール帝国の動向が明かされる。そこには、ボルドーに連れ去られたフィーレ姫の姿も！　姫は傍らにあったピンチョタイトを見て、とある作戦を思いつく。それは「今すぐ自分を助け出してくれる英雄を召喚しちゃおう」というもの。かくして二度目の英雄召喚の祈りが捧げられるのだった。だが、そこに現れたのは……。このあと衝撃の急展開がムサシを直撃！　次号にご期待!!

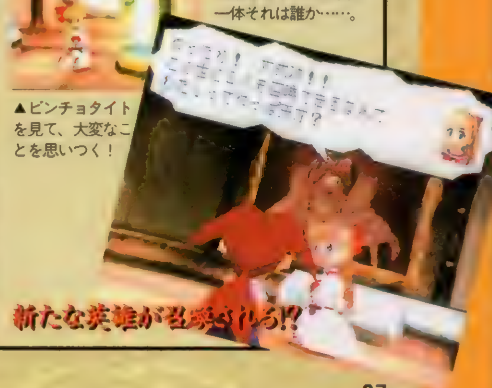


◀ル・コアール帝国の城に捕まっているフィーレ姫。意外と元気！



▼自分を助けてくれる英雄をもう１人召喚!?一体それは誰か……。

▲ピンチョタイトを見て、大変なことを思いつく！



DATA CHECK 2

第３章までに登場する
ゲット・イン技＆出現モンスターリスト

今回の攻略範囲でゲット・インできる技と、出現するモンスターのリストを完全大公開！　技の利用法やモンスターの特徴などもバッチリ解説していくぞ。さらにゲームの開発に携わった人たちのコメントも紹介しちゃおう。

ゲット・イン技

第３章までにゲット・インできる技は右の16種類だ。この表中の「No.」は右ページのモンスターリストのゲット・インできる技と対応。どのモンスターからゲット・インできるのか、２つのリストをよく見てチェックしていこう。また「自動」はゲット・イン直後から自動的に効果が発生する技。そして「任意」はゲット・イン後、◎ボタンを押すと効果が発生する技を表しているぞ。



◀ゲット・イン技は、大きく分けて自動発動技と任意発動技の２種類ある。発動すると、ＢＰを消費する。



▶自動発動技は、効果の持続時間が決まっている。モタモタしていると時間切れになるので急いで突破だ。

No.	技名	対象モンスター	自動	任意	消費BP	効果
1	あまいかおり	ビープラント	●		2	一定時間、防御力がアップして受けるダメージが減少する。また甘い香りで周囲の蝶を引き寄せる効果もある
2	みねうち	ル・コアール剣兵(赤)		●	4	敵を気絶させて一定時間だけ行動不能にする。らせんの塔の屋上で役立つ技なので、ぜひゲット・インしよう
3	ガンもどき	ル・コアール銃兵(青)		●	1	気合い弾を発射する。◎ボタンを押し続けてれば連射も可能だが、それに応じてBPもバリバリ減少する
4	なげヤリ	ル・コアール槍兵(緑)		●	6	敵を貫通する槍状の気合い弾を発射する。「ガンもどき」よりも強力で、かなり頼りになる技
5	まんぷく	マンイーター系の敵	●		4	一定時間、得体の知れない満腹感に襲われる。その間、BPが徐々に回復していく
6	ホッピング	ホッパー	●		8	一定時間、ピョンピョン跳ね回る。イバラの道や急斜面を進むときに絶対に必要だ。◎ボタンでキャンセル可能
7	スモール	マジシャン		●	10	手から不気味な光線を発射し、敵を小さくすることができる。小さくした敵は踏みつぶすことが可能
8	すっきりミント	ハーブ・プラント	●		4	一定時間、さわやかな香りに包まれて、敵の睡眠攻撃が効かなくなる。また眠気が10%ダウンする
9	しつこいすいま	スリーピー	●		4	一定時間、４匹の羊たちが周囲を回り、眠気を誘ってくる。誤ってゲット・インしないように！
10	どくどく	トードスチュード	●		2	一定時間、毒を受けたような状態になる。歩いたり、剣を振ったりするスピードが遅くなってしまう
11	ぼったくり	ピンチョロンイーター	●		10	一定時間、ダメージを受けるたびにBPが10回復する。リスクは負うが、ピンチのときには役立つ
12	どくけし	キュアワーム		●	6	毒を消すことができる。廃鉱の奥などは毒を受けやすいので、探索するときは必ずゲット・インしておこう
13	あくしゅう	ヴァンピ系の敵	●		8	一定時間、体からキツイ臭いが散布される。遺跡に出現するスフィアバットなどが寄ってこなくなる
14	ボウリング	ボウラー		●	10	ボウリングのように鉄球を転がす。敵を攻撃したり、遺跡の中のヒビの入った壁を破壊することができる
15	はかなきヒカリ	カンテラバット	●		8	一定時間、雷光丸が発光して周囲を明るく照らすことができる。真っ暗闇の通路を進むときに便利
16	エクトプラズム	ロンリーミスト	●		8	体から霊体が離れ、周囲を自由に偵察することができる。ムサシ自身がダメージを受けると効果が切れる

開発者直撃『武蔵伝』はここに注目!



「武蔵伝」の楽しさを、もっとよく知るために、スクウェア大阪の開発陣を直撃取材！　今回インタビューに応じてくれたのは、ディレクターの吉本氏、プランナーの小川氏、そしてプログラマーの下野氏の３人だ。それぞれ、たずさわった仕事は違うけど、「武蔵伝」に対する熱い思いは同じ。今回は、その熱い思い、その１をお届けするぞ。

困ったときにはゲット・イン!



『武蔵伝』は、２丁拳銃を持ったキャラの３Ｄ・ＡＣＴや、横スクロールＡＣＴの形を経て、紆余曲折のすえに完成したゲームです(「ガンもどき」がその名残)。時間をかけてプレイした方が、ムサシの耐久力や剣の切れ味もよくなっていきますので、じっくりとプレイしてください。行き詰まったときは、ゲット・インでクリアできることが多いので、困ったときにはゲット・インを！

吉本陽一氏　(株)スクウェア　第５プロダクション　ディレクター

ボスとの戦闘での対処法に注目!!



各ボス戦での対処法は、ただ単純にどこどこを攻撃すれば倒せるというのではつまらないと思ったので、いろいろとひねりを加えたり、試行錯誤を繰り返したすえに完成しました。一番苦労した部分でもありますので、その辺に注目してほしいですね。プレイするときは、フィギュアをすべて集める勢いで、隅々までやり尽くしてくれるとうれしいです（笑）。

小川公一氏　(株)スクウェア　第５プロダクション　プランナー

地形が丸ごと変化する仕掛けに注目!!



３Ｄのゲームでは、地形自体をガラッと変化させるということは御法度(ごはっと)に近いほど難しいことですが、どうしてもダイナミックな演出を入れたかったので、らせんの塔などはあえて地形を変化させました。その辺の変化にも注目してほしいです。あと、敵や人々の挙動も細かく作ってあります。１日の流れの中で生活している彼らに注目していると、意外なヒントがあるかもしれませんよ。

下野俊典氏　(株)スクウェア　第５プロダクション　プログラマー

出現モンスター

ル・コアール帝国の兵士から遺跡を守る番人まで、第3章までに出現するザコモンスターは合計25種類。それらのモンスターの出現場所やゲット・インできる技、攻撃法といった詳細なデータを一挙に大公開。さらに全てのモンスターについての対処法なども解説してあるので、戦いに行きづまったらチェックしよう。また、ゲット・インできる技の後ろの番号は、左ページの技の表の「No.」と対応。技の効果が知りたいときは、これで検索しよう。

データの見方

データ欄の一番上が、モンスターの名前。(出)は出現する場所。(ゲ)はゲット・インできる技（技のないモンスターは「なし」と表示）。(攻)は攻撃方法。そして、一番下の欄では、モンスターの行動や対処法などを解説してある。

ル・コアール剣兵（赤）



(出)：いざないの森、らせんの塔、ふたご山
(ゲ)：みねうち②
(攻)：剣攻撃

手に持った剣で攻撃してくる。コイツが走ってきたら、剣を振って待ち構えよう。

ビープラント



(出)：いざないの森
(ゲ)：あまいかおり①
(攻)：くちばし

とがったくちばしで突っついて攻撃してくる。「あまいかおり」は防御力アップ。

ル・コアール剣兵（赤）



(出)：いざないの森、らせんの塔、ふたご山
(ゲ)：みねうち②
(攻)：剣攻撃

手に持った剣で攻撃してくる。コイツが走ってきたら、剣を振って待ち構えよう。

ル・コアール銃兵（青）



(出)：いざないの森、らせんの塔、ふたご山
(ゲ)：ガンもどき③
(攻)：銃攻撃

手に持った銃で攻撃してくる。3発撃つと少し休む。それを見てから接近し、反撃しよう。

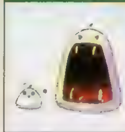
ル・コアール槍兵（緑）



(出)：ふたご山、すいまの森
(ゲ)：なげヤリ④
(攻)：槍攻撃

槍を抱えて突進してくる。R1ボタンを押しながら近づき、攻撃を防御してから反撃だ。

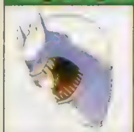
マンイーター



(出)：いざないの森、ふたご山
(ゲ)：まんぷく⑤
(攻)：かみつき、ジャンプ攻撃（夜のみ）

攻撃力が高く、剣では倒せない。ゲット・インで吸収するか、「スモール」の技で応戦。

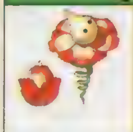
キングマンイーター



(出)：ふたご山
(ゲ)：まんぷく⑤
(攻)：かみつき

特徴はマンイーターと同じ。だが、ふたご山に出現するコイツは「スモール」の技のみ有効。

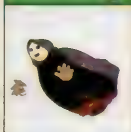
ホッパー



(出)：すいまの森
(ゲ)：ホッピング⑥
(攻)：体当たり

コイツが出現する周囲にはトゲの道や斜面があるはず。「ホッピング」の技をゲットだ。

マジシャン



(出)：すいまの森、ふたご山
(ゲ)：スモール⑦
(攻)：スモール光線

手からスモール光線を出す。連続攻撃が当たりにくいので、持ち上げて川へ落とせ。

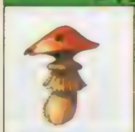
ハーブ・プラント



(出)：ふたご山
(ゲ)：すっきりミント⑧
(攻)：種

近づくと3方向に種を飛ばしてくる。R1ボタンを押し、防御しながら近づいて反撃だ。

スリーピー



(出)：すいまの森、ふたご山
(ゲ)：しつこいすいま⑨
(攻)：頭突き

剣で斬ると眠りの胞子をまき散らす。斬ったら逃げる……と繰り返して攻撃すること。

トードスチュード



(出)：廃鉱
(ゲ)：どくどく⑩
(攻)：頭突き、毒

剣で斬ると、毒の胞子をまき散らす。戦うよりも逃げてしまった方がいいだろう。

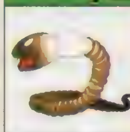
ピンチョロンイーター



(出)：廃鉱
(ゲ)：ぽったくり⑪
(攻)：体当たり

剣攻撃は効果がない。ゲット・インするか、「スモール」の技で縮めて踏むしかない！

キュアワーム



(出)：廃鉱
(ゲ)：どくけし⑫
(攻)：かみつき

動きが鈍く、倒すのはラクチン。出会ったら必ず「どくけし」の技をゲット・インだ。

レリクスヴァンピ



(出)：遺跡
(ゲ)：あくしゅう⑬
(攻)：かみつき、ヘド、火の玉

かみつき攻撃を主体に攻撃してくる。斬られても近づいてくるので、逃げた方がいい。

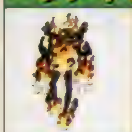
フライングヴァンピ



(出)：遺跡
(ゲ)：あくしゅう⑬
(攻)：かみつき、毒

空中を飛び回っているだけで、積極的には攻撃してこない。やはり無視してしまおう。

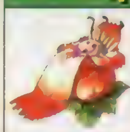
ファイヤーヴァンピ



(出)：遺跡
(ゲ)：あくしゅう⑬
(攻)：かみつき、炎

ゆっくり歩きながら迫ってくる。近づかれると体が炎に包まれるので、ダッシュで逃げろ。

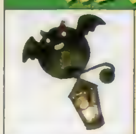
ボウラー



(出)：遺跡
(ゲ)：ボウリング⑭
(攻)：種

巨大な種を発射してくる。その場を動かないので、横から近づいて攻撃すれば楽勝だ。

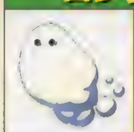
カンテラバット



(出)：遺跡
(ゲ)：はかなきヒカリ⑮
(攻)：体当たり、カンテラ炎

素早く飛び回る面倒なヤツ。「はかなきヒカリ」の技は欲しいが、無視した方が……。

ロンリーミスト



(出)：遺跡
(ゲ)：エクトプラズム⑯
(攻)：接触ダメージ

ゆっくりと近づいてくるだけなので危険性は少ない。邪魔するようなら倒してしまおう。

ボウリングヴァンピ



(出)：遺跡
(ゲ)：なし
(攻)：ー

一歩も動かず、攻撃もしてこない。「ボウリング」の技で一掃してしまうのがいいだろう。

スフィアバット



(出)：らせんの塔廃鉱、遺跡
(ゲ)：なし
(攻)：体当たり

特徴はカンテラバットと同じ。空中を飛び回っているため、倒しにくい。無視しよう。

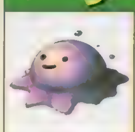
ウーズ（緑）



(出)：遺跡
(ゲ)：なし
(攻)：接触ダメージ、毒

レイガンドによる攻撃のみヒット。ダメージを受けると2つに分裂。相手にするな！

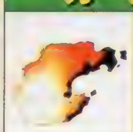
ウーズ（青）



(出)：遺跡
(ゲ)：なし
(攻)：接触ダメージ

レイガンドによる攻撃のみヒット。ダメージを受けると薬草（毒が消える）を出す。

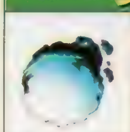
カースファイア



(出)：遺跡
(ゲ)：なし
(攻)：体当たり

しつこく後を追ってくる中型の火の玉。五輪の書の水の巻で攻撃すると、消滅する。

ウィスプ



(出)：遺跡
(ゲ)：なし
(攻)：接触ダメージ

周囲を明るく照らしながら浮遊する火の玉。触れるとダメージを受けるが、役立つ場面も。

STAR OCEAN THE SECOND STORY

スターオーシャン セカンドストーリー





この夏一番の話題作、『SO2nd』の攻略が本格始動！ ついに明らかになった最後の2キャラを始め、見やすく便利なマップなど、惑星エクスペルでの冒険を徹底フォローするぞ!!

スターオーシャン セカンドストーリー

7/30 RPG	▶¥6,800（CD 2 枚組） ▶エニックス ▶MC（1ブロック）、AC（DS対応）

クロス大陸完全網羅!! マップ付きストーリー攻略

エクスペル紀行

旅立つ前にこれだけは覚えておきたいこと

「SO 2 nd」の世界を旅するためには、予備知識を身に付けることが不可欠。そこで、後悔しないための注意事項や知っておくと便利なことなどを簡単にまとめたので、しっかり頭に入れておこう。準備ができたら、いよいよ出発だ。



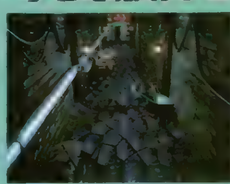
▲基本をしっかり押さえて、エクスペルの冒険を楽しもう!!

基礎知識

この基礎知識では、「SO2nd」の基本システムを紹介していくぞ！ ゲームのセーブから"PA"まで、冒険中に忘れたくないポイントを紹介する。

1 こまめなセーブを心掛けよう

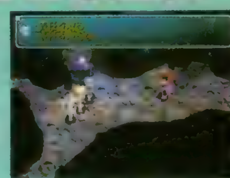
強制的に進むイベントが多い本作。突然ボス戦に突入なんてこともしばしば。セーブをこまめに取り、常に対処できるようにしよう。



▲メモリーカードが空なら、1枚に最大15カ所までセーブできる。

2 仲間選びは慎重に

仲間にできるキャラは全員で12人いるが、パーティに参加できる人数は8人まで。だから、仲間選びはしっかり考えて行うこと。



▲レナ編ではレオンが、クロード編ではディアスが仲間にならない。

3 シナリオが進むごとにPAを

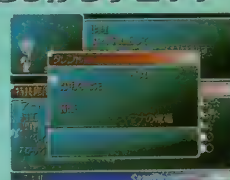
"プライベートアクション"（以下PA）には、アイテムが貰えるものや、仲間選びに関わるものも存在する。PAもしっかり行おう。



▲PAでの会話で仲間の感情値が変化。EDに関係あるらしいぞ！

4 タレントをしっかりチェック

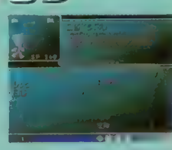
タレントとは、個々のキャラが持つ才能のことで、ゲーム開始時にランダムで設定される。これにより、キャラに個性が生まれるぞ。



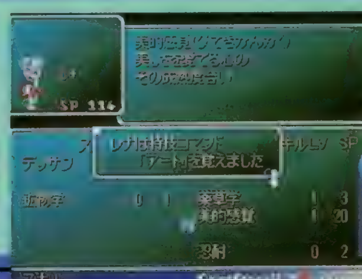
▲味覚と器用な指先のタレントがあると、「調理」の成功率が上がる。

5 スキルを使いこなそう

スキルはスキルギルドで購入し、SPを使ってレベルを上げる。組み合わせによって様々な特技を修得できる。冒険に役立つものばかりなので、積極的に修得させよう。



▲SPは有限。慎重に振り分けるよう心掛けろ。



◀特技コマンドを修得！ なお、P.83にてその一つ「鑑定」を紹介。

  マップイラスト／影一号

最後の仲間キャラを紹介するぞ!!

最後の紹介となる2人のキャラ。彼らは隠しキャラに分類され、それぞれ仲間にする条件は少し複雑。しかし、ちょっと異色のキャラだが、頼りになる味方であることは間違いない。彼らが仲間になる条件は、わかりしだい本誌ですぐに紹介するので、期待して待っていてほしい。



「存在してないんじゃない。発見されてないだけだ」

まだ見ぬ遺跡を探し求める考古学者

CHARACTER FILE⑪

エルネスト・レヴィット

オペラと因縁浅からぬ関係にあるテトラ・ジェネスの男性。考古学者にして冒険家で、あらゆる惑星にある遺跡を調査して回っている。遺跡調査が目的で、エクスペルに訪れた。



攻撃スタイルは?

ムチを片手に戦うエルネスト。特殊能力こそ持っていないが、ムチを使った必殺技は威力絶大。





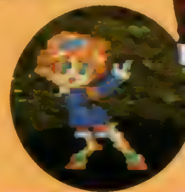
「真実を知りたいの。絶対逃げたりしないから」

主人公の行動に興味を持つ新聞記者

CHARACTER FILE⑫

チサト・マディソン

取材相手に対する熱意と情熱は人一倍の熱血娘。おっちょこちょいな面も見られるが、そのフットワークの軽さは特筆もの。取材対象に対する食い付きも激しく、取材のためなら多少の危険も顧みないという度胸の良さも見せる。主人公たちに興味を持ち、あとを付け回す。



攻撃スタイルは?

フットワークの軽さを生かした蹴り技を多く使いこなす。なお、使用武器はスタンガンだ。

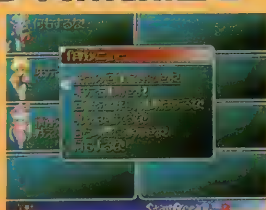


戦闘知識

"フルモーション・リアル・バトル"(以下FRB)という独自の戦闘スタイルを持つ本作。その戦闘に関わるシステムを解説しよう。細かいながら、どれも大切なシステムだ。

1 戦う前にまず戦術設定を

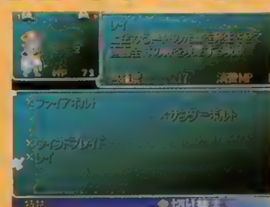
"FRB"では、主人公以外のパーティキャラはAIで行動するようになる。そのAIの設定は、キャンプメニューの"戦術"や、戦闘中の"Tactics"でも変更可能だ。



◀パーティキャラの一人一人に細かく戦術を設定しよう。

2 使う呪紋をセレクトできる

呪紋が使えるキャラには、戦闘中に使う呪紋の設定までできるのだ。使用したくない呪紋にカーソルを合わせて、◎ボタンを押せばその呪紋を使用不可にできる。



◀MPを節約したいときなどに便利な機能だ。

3 □ボタンで戦闘全体が見られる

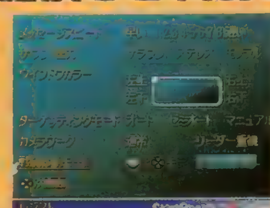
戦闘中のキャラの移動を✚キーだけにしたときに使えるコマンド。◎ボタンを押せば、戦闘フィールドの全景が見られるようになりこれで、敵の動きを把握できる。



◀仲間が集中攻撃を受けていないか、よく確認するように。

4 自由移動を駆使して戦おう

名前の通り、戦闘フィールドを自由に動ける自由移動。敵の攻撃を避けたり、味方の援護に回ったりと、使い道もさまざま。自在にキャラを動かせるようになろう。



◀移動方法は、キャンプメニューで自由に変えられるぞ!

5 敵は背後からの攻撃に弱い

アクション性の強い本作ならではのバトル概念。敵の背後から攻撃を加えれば、通常の倍近いダメージを与えられるのだ。これで、ノーダメージで敵を倒せるぞ。



◀仲間を攻撃している敵の背後は取りやすい。

6 戦闘スキルでバックアップ!

戦闘スキルとは、スキルギルドで購入できる戦闘系のスキルのこと。発生条件はランダムだが、どれも戦いを有利にするものばかり。バックアップとして役に立つぞ。

▶スキルポイントを割り振れば、発生率を上げられるのだ。



SO 2nd攻略MANUAL

いよいよ本格的な攻略開始！　ここでは、ダンジョンマップやモンスターデータの見方など、『SO2nd』を攻略する上で基本となるポイントを説明するぞ。まずは、これらをチェックして、内容を正確に把握しよう。



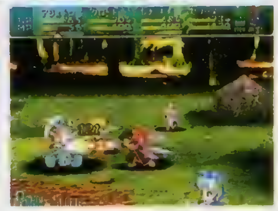
WORLD MAP

左で紹介しているのは、「SO2nd」の冒険の舞台となる惑星・エクスペルのワールドマップ。今回の攻略範囲であるクロス大陸は、エクスペルの中央に位置する巨大な大陸。また、クロス大陸上に表示されている番号は、下で紹介している街やダンジョンの番号に対応。この番号も、今回の攻略順に並べられているぞ。キミの攻略の参考にしてほしい。

1 アーリア村
2 サルバの町
3 クロス城
4 クロス洞穴
5 港町クリク
6 マーズ村
7 港町ハーリー
8 山岳宮殿
9 ラスガス山脈

▶スペクタクルズで敵の弱点を調べるのだ。





▲モンスターの特徴を把握することが勝利への近道。

クロス大陸出現モンスター

ここでは、クロス大陸（ワールドマップ上）に出現する14体のモンスターを紹介するぞ。以下のデータを参考に戦闘を有利に展開していこう。

クロス大陸全土

チンケシーフ
クロス大陸のほぼ全域に出現。詳細は、P.74を参照。

リザードアクス
アーリア村～クロス城周辺に出現。詳細はP.74を参照。

コボルト
アーリア村周辺に出現。詳細はP.74を参照。

アームドナイト
クロス城～クロス洞穴周辺に出現。詳細はP.75を参照。

スライム
クロス城～クロス洞穴周辺に出現。詳細はP.75を参照。

ロバーアクス
クロス城周辺に出現。詳細はP.78を参照。

マギウス
クロス城～港町クリク周辺に出現。詳細はP.78参照。

アルラウネ
クロス城～港町クリク周辺に出現。詳細はP.75を参照。

サンドグラス
クロス城～港町クリク周辺に出現。詳細はP.80を参照。

バグベア
港町ハーリー周辺に出現。詳細はP.78を参照。

ランドウォーム
クロス城～港町ハーリー周辺に出現。詳細はP.75に。

クロス大陸西の砂漠

シャドウフラウア

HP	1200
MP	0
EXP	151
フォル	220
弱点	星

アルラウネの強化バージョン。まれに落とすアルテミスリーフはかなり使えるので、1つは入手しておきたい。

ロールシャー

HP	3000
MP	0
EXP	250
フォル	150
弱点	火水雷

サンドグラスの強化バージョンで特徴や行動パターンがまったく同じ。フェアリィグラスを落とすので狙い目かも。

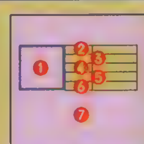
サンドウォーム

HP	1000
MP	0
EXP	50
フォル	210
弱点	なし

ランドウォームの強化版。石化の効果を持つ牙に注意して戦えば、楽に勝てるはず。オリハルコンを落とす。

MONSTER表の見方

攻略ページで紹介しているモンスター表の内容は、以下の通り。



1：外見
2：最大HP
3：最大MP
4：倒したときに得られる経験値
5：倒したときに得られる金額
6：弱点となる属性
7：特徴

攻略ページの見方

次ページからは、いよいよストーリーの流れに沿って大攻略！　ここでは、その攻略内容を紹介するぞ。なお、各場所には、その場所に到達する、もしくはクリアするのに必要なレベルを設定。また、Sマークはお店のことを表している。

Item
●入手アイテム
街やダンジョンで手に入るすべてのアイテムを大公開！　手に入る正確な場所も表記しているので、ちゃんとチェックして取り逃しがないように。

CHECK POINT
●チェックポイント
それぞれの街やダンジョンで起きるイベントを始め、戦闘のコツやアイテムの活用法など、さまざまな情報を提供するぞ。しっかりチェックしておこう！

PAチェック
●PAチェック
それぞれの街で起こるプライベートアクションをキャラごとに紹介。なお、今回紹介するPAはクロス大陸で仲間になるキャラのみに限定しているぞ。

MONSTER
●出現モンスター
フィールドマップ、各ダンジョンに出現するモンスターの名称、HPやMPなど、細かいデータを紹介するぞ。モンスター表の見方は上のコラムを参照。

ダンジョンMAPの見方

1 ダンジョン内にある宝箱の位置を示している。数字は入手アイテム欄の数字に対応。

➡ マップ間のつながりを見やすく表している。

! そのダンジョンや場所に関する要注意ポイント。

EVENT ダンジョン内で起きるイベントの場所を示している。また、このような場所ではボス戦に突入する場合が多いので注意！

S ダンジョン内にあるセーブポイントを示している。重要な地点に設置されていることが多い。

神護の森～アーリア村

神護の森で出会ったクロードとレナ。クロードはレナに招かれてアーリア村を訪れる。

神護の森～神々の加護を受けた森

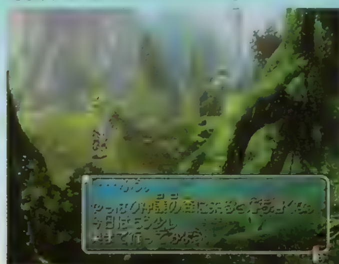
惑星・ミロニキアの探査中、事故に巻き込まれて未開の惑星・エクスペルにワープしてしまったクロード。目が覚めると、そこは神秘的な雰囲気に包まれた森の中だった。一方、エクスペルの片田舎・アーリア村に住む少女レナは、いつものように村の周囲を取り囲む神護の森へと出かけ1人物思いにふける。その背後にモンスターの影が!! 偶然その場にワープしたクロードは、モンスターからレナを救うことになるのだった。



◀ここは一体? そんな疑問といいしれない不安がクロードを襲う。



レナとクロード 2人の運命の出会い



◀レナは母親の忠告にも耳を貸さず、お気に入りの神護の森に向かう。自分の身に危険が迫っているとも知らずに…。



▶森の中を進むレナの背後に異形のモンスターの姿が!!

フェイズガンで敵を打ち倒せ!

森で遭遇するモンスターを倒すには、フェイズガンの力が絶対に必要だ。フェイズガンは戦闘中にL1ボタンを押せば使うことができるぞ。使用回数も無制限なのでどんどん使おう。



◀[illegible]ートで戦ってくれるので楽ちん

アーリア村 目標到達レベル 5 S 雑貨店

森での一件からレナは、クロードがエクスペルを襲う危機から世界を救う勇者と思い込み、自分の家に招待する。だが、真実はそうではなく、クロードが勇者ではないことを知ったレナは悲しみを癒すために1人、神護の森へと入って行く。そして、レナの身に再び魔の手が襲い掛かろうとしていた……。



◀レナに案内されてクロードは村に着く。

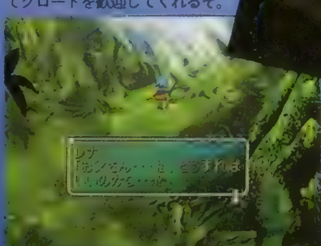


▲レナの家に招待されると、レナの母親がたくさんの料理を用意してクロードを歓迎してくれるぞ。



▼レナや村長の、伝説の勇者ではないかという期待をクロードは強固に否定する。

ボクは伝説の勇者なんかじゃない…

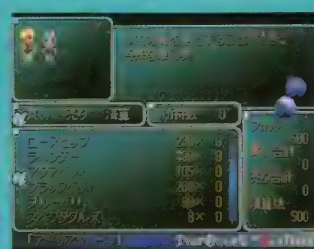


◀勇者の来訪を夢見たレナ。だが、その想いは否定されてしまう。再び森に入り、1人物思いにふける。

冒険の準備はOK?

クロード編の場合、村でのイベントが終了すれば自由にフ[illegible]





▲[illegible]

Item 街での入手アイテム

レザーアーマー（武器屋の前）
200フォル（武器屋の前）
リザレクトボトル（武器屋の前）
ローズヒップ（[illegible]）
ブルーベリィ（[illegible]）
いちごジャム（民家）
ナックル（レナの部屋）



隅々まで調べつくせ!

◀ほとんどの街には民家などに宝が落ちていることが多い。これを見逃す手はないぞ!

PAチェック アーリア村

クロード	クロードが通信機を使っている場面に遭遇
レナ	レナの過去について語られる。選択肢発生
セリーヌ	セリーヌにお守りをプレゼントされる
アシュトン	魔物憑に武器屋で防具をおねだりされる

サルバの町～クロス洞穴①

レナ誘拐事件をきっかけに、2人はソーサリーグローブの調査に乗り出すことに……。

サルバの町 目標クリアレベル5

S 宿屋 武器屋 ジャム屋 宝石屋 酒場

レナの誘拐事件発生まで、レナとクロードの行動は別々。だが2人とも、アレンの屋敷で隠し扉を見つけて、サルバ坑道の奥にある祭壇へと行くことになるのだ。



▲右端の銅像に触れると、隠し扉が開く。ここからサルバ坑道につながるのだ。

BOSS 中ボス アレン・タックス



クロードは必殺技を惜しみなく使って攻撃。レナは回復に集中し、ダメージを受けたら即治そう。

HP	400	MP	0
弱点	光	耐性	闇

※耐性には、抵抗力の高い属性を記してあります。

クロード編 残りHPに注意して

1度サルバに行って帰ってくると、レナの誘拐事件が発生する。アレンの屋敷に行く前に、街でブルーベリィなどの回復アイテムを忘れずに買っていこう。



▶2Fにい[illegible]し使いの話を[illegible]



▶常にHPを[illegible]にしながら戦[illegible]

レナ編 逃げることも大切

[illegible]



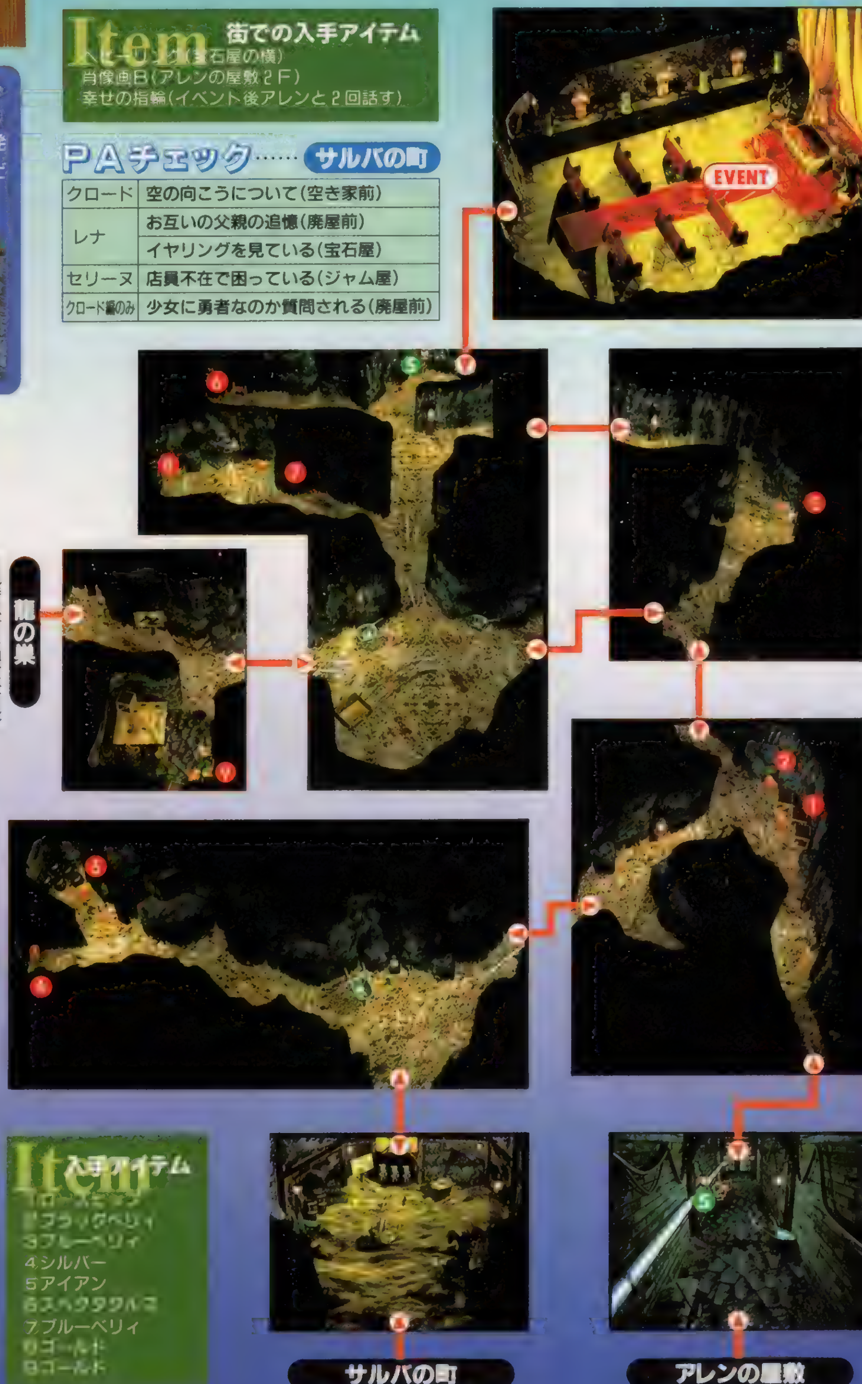


Item 街での入手アイテム

[illegible](宝石屋の横)
肖像画B(アレンの屋敷2F)
幸せの指輪(イベント後アレンと2回話す)

PAチェック……サルバの町

クロード	空の向こうについて(空き家前)
レナ	お互いの父親の追憶(廃屋前)
	イヤリングを見ている(宝石屋)
セリーヌ	店員不在で困っている(ジャム屋)
クロード編のみ	少女に勇者なのか質問される(廃屋前)

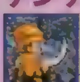


Item 入手アイテム

1ローズヒップ
2ブラックベリィ
3ブルーベリィ
4シルバー
5アイアン
6スペクタクルズ
7ブルーベリィ
8ゴールド
9ゴールド

MONSTER 出現モンスター

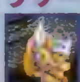
チンケシーフ



HP	3
MP	0
EXP	6
フォル	10
弱点	なし

貧弱なザコ。HPが3しかなく、レナでも一撃で倒せるぞ。落とすアイテムは、へっぽこな飾りとスペクタクルズ。

リザードアクス



HP	60
MP	0
EXP	10
フォル	18
弱点	光

手に持った長い斧で攻撃してくる。見た目に反して小回りが利く敵だ。ブルーベリィとネックレスを落とす。

コボルト



HP	65
MP	0
EXP	15
フォル	30
弱点	火、雷

ときどき繰り出す連続パンチに注意。しかし連打後は疲れてへたり込むので、反撃のチャンスはあるぞ。

ウォールバルバニー



HP	120
MP	0
EXP	16
フォル	25
弱点	風

飛び跳ねながら、近距離では槍を突き刺し、遠距離ではパンチを飛ばして攻撃する敵。仔うさぎのリゾットを落とす

クロス城 目標クリアレベル5

S 宿屋 武器屋 道具屋 スキルギルド 酒場 レストラン

初めてクロス城下町に入るときは、イベントで夜になる。このとき宿屋に行く前に酒場に寄ると、勇者についての噂話が聞けるぞ。宿屋に泊まったあとはどこへでも行けるので、クロス城に行って王様に謁見しよう。目的を果たして広場に戻るとイベントが発生。ここでセリーヌがパーティに加わるのだ。なお、城内にあるアイテムは現段階ではかなり役に立つものなので、取り忘れのないように。





▲夜の酒場は、サルバの誘拐事件と勇者騒ぎの噂で持ちきりだ。
◀王様と謁見中、画面右下で立ち聞きしているセリーヌに注目。



◀この選択肢はどっちでも結果は同じ。「行きましょう」しか選べないのだ。

Item 街での入手アイテム

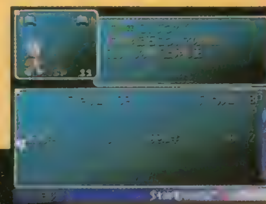
[illegible]ラウンドシールド(クロス城地下1)
500フォル(クロス城3F・王子の部屋)

PAチェック……クロス城

レナ	教会での結婚式への憧れ(教会)
レナ&セリーヌ	2人で内緒話(クロス東)
レナ編のみ	セリーヌとクリスの出会い(レストラン)

CHECK POINT おすすめショッピングは武器屋とスキルギルド!

セリーヌが加わったら、まず武器屋に行って買い物することが先決。次に行くクロス洞穴では装備品が手に入らないため、この街で3人の装備をしっかり固めておく必要があるのだ。また、クロス城下町で初登場となるのがスキルギルド。ここでスキルを購入することがスキルシステム活用の第1歩となるので、お金に余裕ができたらぜひとも買っておこう。



▲クロス洞穴攻略後にはSPも溜まり、いくつか特技コマンドも覚えられるだろう。

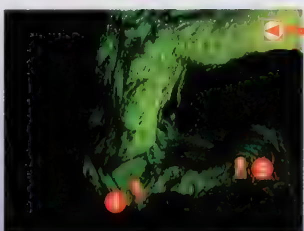


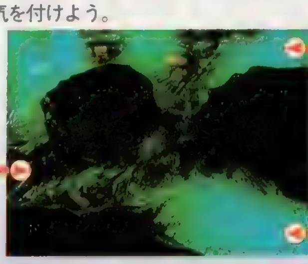
◀クロス洞穴に行く前に、この町で揃えられる最強の装備を整えよう。

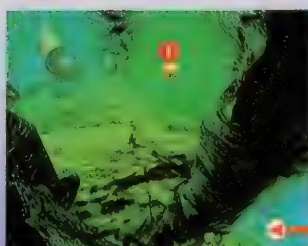
クロス洞穴① 目標クリアレベル9

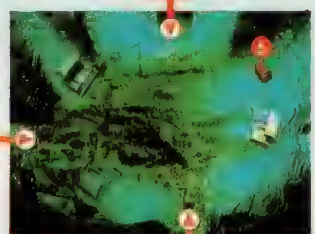
クロス洞穴は、クロス城下町からまっすぐ東に行ったところにある。天然の洞穴ゆえに複雑に入り組んでいて、通れるところが見えにくい場所もあるぞ。マップは2ページにわたっているので、各画面のつながりをよく確認しながら進んでいってほしい。また、この洞窟には全部で24個もの宝箱が眠っている。1つも取り忘れのないように、くまなく歩き回ろう。特に、一見すると見落としがちな隠し通路(次ページ参照)には気を付けよう。

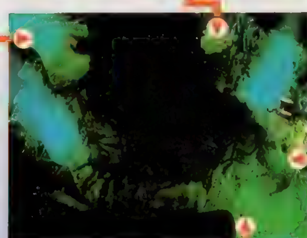
A P.76へ

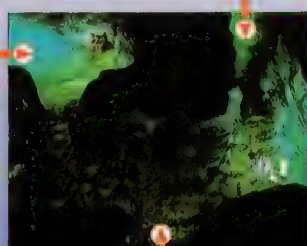


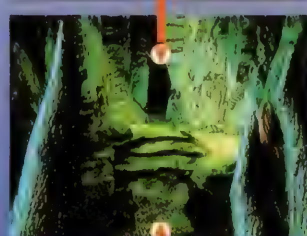














フィールド

Item 入手アイテム

①ブルーベリィ
②ブラックベリィ
③アイアン
④アルテミスリーフ
⑤スイートシロップ
⑥キュアポイズン

宝探し〜Let's Go!

MONSTER 出現モンスター

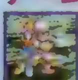
アルラウネ



HP	120
MP	0
EXP	38
フォル	34
弱点	星

積極的に襲ってはこないが、攻撃すると葉っぱで突き刺す反撃に出る。ローズヒップとマンドレイクを落とす。

アームドナイト



HP	180
MP	0
EXP	40
フォル	25
弱点	雷

大剣を振り下ろしたり投げたりして攻撃。モーションが大きいので自由移動で避けられる。ブルーベリィを落とす。

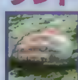
スライム



HP	200
MP	0
EXP	45
フォル	40
弱点	光

体当たりのほかに、弾を飛ばす遠距離攻撃をしてくる。見た目よりカタいぞ。落とすアイテムはスライムゼリー。

ランドウォーム

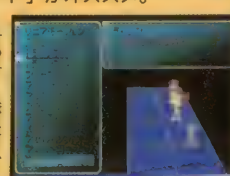


HP	200
MP	0
EXP	35
フォル	40
弱点	火

かみつきがおもな攻撃。2匹以上のとき挟み撃ちを狙ってくるので気を付けよう。キュアポイズンを落とす。

CHECK POINT 3人パーティの戦術

パーティが3人になったら、戦術設定も変えるべきだ。作戦や隊形の変更は早めにやっておこう。この時点では戦士系キャラが1人なので、隊形はクロードを前に出した「トライシフト」や「フリーファイト」がオススメ。



▶女の子2人が後ろから援護する形が望ましい。

クロス洞穴②～港町クリク

クロス洞穴での宝探しを無事に終えたら、エル大陸に渡るべく北端の港町を訪れよう。

クロス洞穴②

目標クリアレベル 9

クロス洞穴の右奥で行き止まりになっているところが目的の場所だ。ここでイベントが発生し、さらに奥への道が開かれるぞ。古文書を手に入れたらもうここには用はないが、念のためセーブを。洞穴を出る寸前に、これからもセリーヌを仲間にして行くかを決定する選択があるのだ。

第1の重要な仲間の選択

クロス洞穴を出るときが、セリーヌを仲間にするかどうかの分かれ道。断れば2度と仲間にすることはできないぞ。ただし、クロード編の場合は紋章の森のイベントで一時的にパーティを組むことになる。



▲レナ編では、セリーヌがいればクロス城下町で面白いＰＡが見られる。



セリーヌ・ジュレス

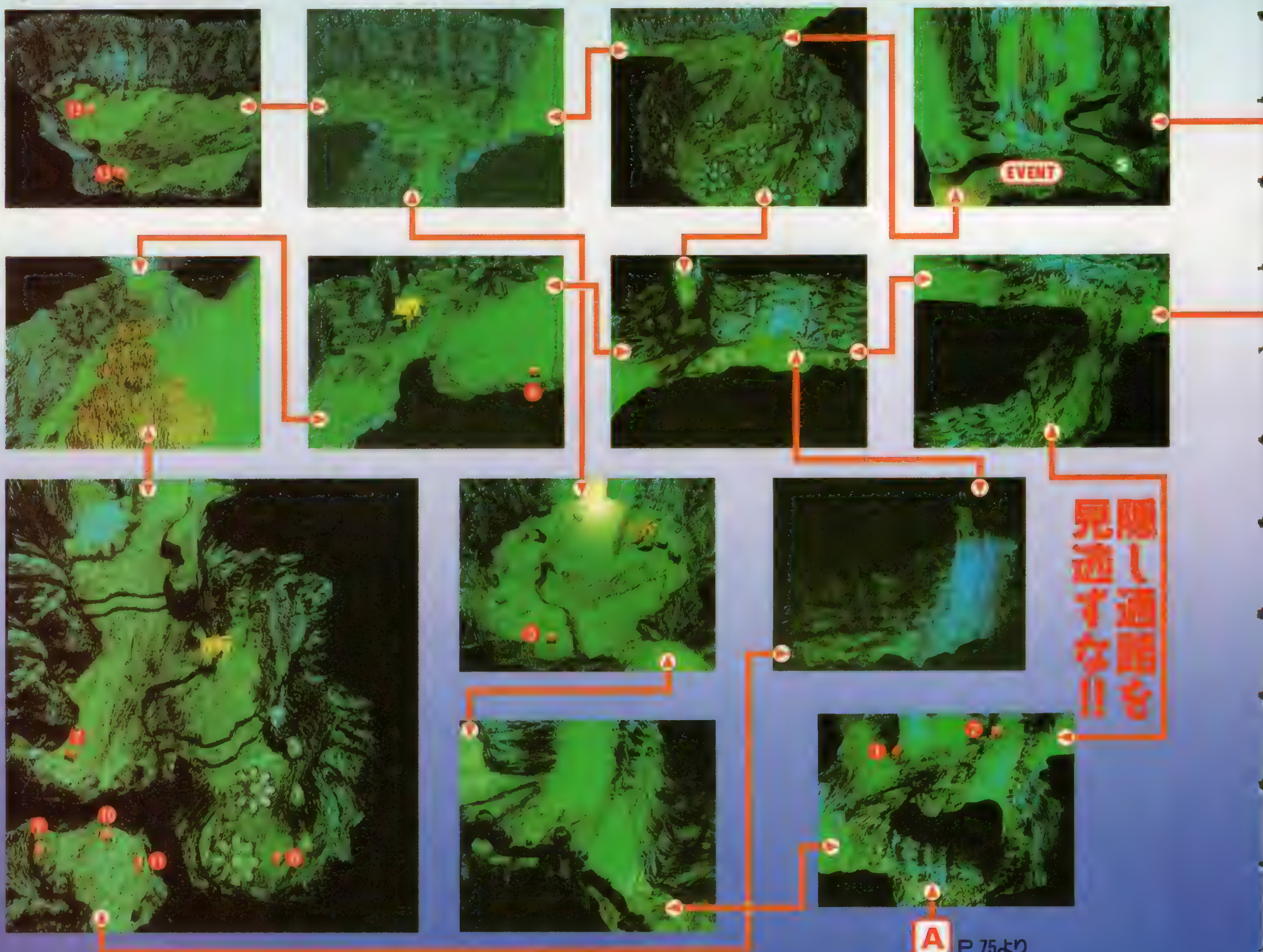
序盤から強力な攻撃呪文を使うセリーヌは心強い存在。彼女の参加を断ると、しばらく２人パーティになるのでツライかも。ただ、紋章術を扱うキャラはあとで２人登場する。



▶一瞬ヒヤッとするけど宝の部屋への道はちゃんと開くぞ



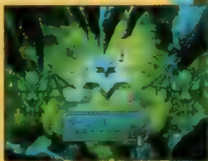
▶ここで参加してもらえば、パーティからは外れない。



A P.75より

CHECK POINT 宝箱の罠に注意しよう

星形の台座に乗っている宝箱(マップ上の⑭)は、開けるとガーゴイルが出現する。これはただの罠なので、ムリして開ける必要はないぞ。戦うなら必ずセーブを。

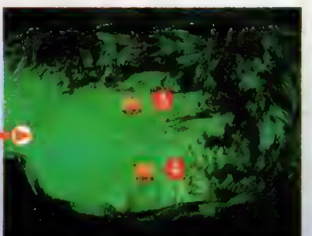


ガーゴイル

HP	1500
MP	0
EXP	500
フォル	850
弱点	光

急降下攻撃はともかく、連続かみつき攻撃は危険。挟まれないように戦い、光属性の呪紋で援護させよう。お宝はリバースドール。





Item 入手アイテム

①ラベンダー
②?MINERAL
③トライボール
④マジックカンバス
⑤ラベンダー
⑥?ITEM
⑦キュアポイズン
⑧ブラックベリィ
⑨リザレクトミスト
⑩600フォル
⑪羽ペン
⑫スイートシロップ
⑬スティングジェル
⑭ガーゴイル
⑮こころの障壁
⑯グリーンベリル
⑰700フォル
⑱古文書

港町クリク

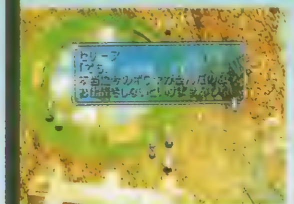
目標到達レベル 10

S 宿屋 スキルギルド パン屋 武器屋 酒場 グレープ屋 道具屋 レストラン アイスクリーム屋

クロス洞穴から北に向かって道なりに進むと到着するクリク。美しい情景とユニークな店が訪れる者を飽きさせない街だ。ここで出港の手続きをしたあと、あるアクシデントが発生し、エル大陸にこのクリクから渡れなくなってしまう。その上買い物もできなくなるのだ。買い物は船長と話す前に済ませよう。



▶船長はのんびり構えていて、船がなかなか出港しないのだ。



▲船長との話のあと、子供にサイフを盗まれるイベントが発生する。



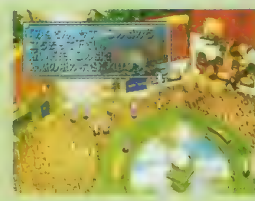
▼ただの地震かと思っていたら、事態はとんでもない方向に……。

Item 街での入手アイテム

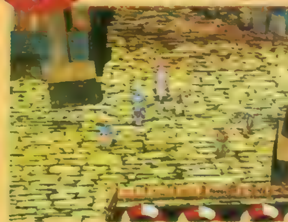
ライラ(高台の屋敷)
野菜、穀物、魚介類(レストラン)

PAチェック …… 港町クリク

クリクで起こるPAは1つだけ。しかも期間限定で、機会を逃すと2度と見られないのものなのだ。このシーンが見たい場合は、最初に船長に話す前に、一旦街から出てPAを起こそう。



CHECK POINT 罪を憎んで人を憎まず! ケティルと遊んであげよう

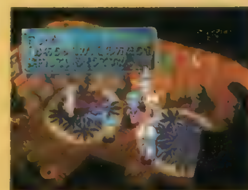


▲ケティルのイベントは、港にいる子供たちに話すことがカギになっているぞ。

サイフを盗まれるイベントで、ケティルという男の子と知り合いになる。ひとまずはいろんな場所に行き、ケティルとのひとときを楽しもう。

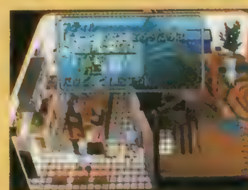
高台の屋敷

ここはケティルの家。ケティルの家庭事情がわかるので、サイフを盗まれた怒りも和らぐかも!?



レストラン

マスターに話すと厨房でごちそうしてもらえる。3つの料理があるが、食べられるのは1品だけだ。



洋服屋

ケティルが選んだ服を1人が試着する。どれもヘンな服ばかりだが、キャラによって服が違うのだ。



港町クリクを訪れる前に… 寄り道のススメ

クロス大陸では物語の進行に関係なく、すべての街や村に初めから行くことができる。つまり、お金さえ持っていれば、初めからクロス大陸最強の装備を買うこともできるのだ。クリクに行く前に、マーズ村などに立ち寄ってお店の品物を確認してみてもいいかも!

▶PAも先に発生させることができる。

▼重要なイベントは起こらないので安心せよ。

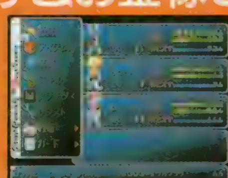




PAも試そう!

レベル上げ&お金稼ぎ

次のイベントで訪れる紋章の森にいる敵は超強力。だから、マーズ村に行く前にレベル上げをしておくことをオススメするぞ。お金も貯まって一石二鳥なのだ。



▲[illegible]

お宝をひと足先にゲット!!

寄り道すれば、[illegible]に置いてある宝箱を手に入れることができて、かなり得した気分になれる。特に、ハーリーにある[illegible]の宝箱はオイシイぞ。



▲[illegible]

マーズ村～紋章の森

休憩に立ち寄ったマーズ村で大事件発生！剣士ディアスの出現にパーティ崩壊の危機!?

Item 街での入手アイテム

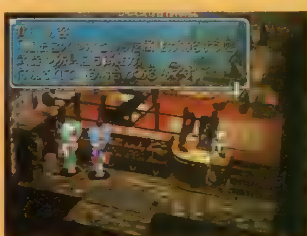
サワーシロップ、パープルミスト、サイレンスカード([illegible])
シルクローブ(セリーヌの家2F・セリーヌの部屋)

PAチェック …………… マーズ村

クロード	どんな空が好きかを質問してくる(紋章の森前)
レナ	アクセサリーを見ている(食料品屋前)
アシュトン	魔物龍のケンカ(食料品屋前)

CHECK POINT 属性付加は+と−があるぞ

属性が付加された装備品はかなり重宝する。ただし、中には−効果をもたらすものもあるので注意。しかし、−効果は同属性の+で打ち消すことができるので、うまく組み合わせれば有効利用できるぞ。

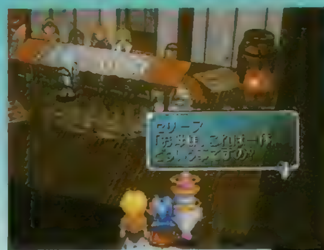


▲マーズの武器屋にいる男性は、とても有益なことを話してくれる。よく覚えておこう。

マーズ村 目標到達レベル11

S 宿屋 武器屋 食料品屋

クリクの船長に勧められた通り、一行はハーリーへ向かう途中でマーズ村に立ち寄ることになる。しかし、ここでは山賊が子供たちを人質に紋章の森に立てこもるという事件が起こっている最中。セリーヌの故郷ということもあり、クロードたちはこの騒動に巻き込まれていく。しかも、長老の家にいたディアスの存在がきっかけで、パーティはクロードとセリーヌ、レナとディアスの2つに分かれてしまうのだ。



▲長老の家に入るとイベント発生。その後は事件が解決するまで村から外には出られなくなるぞ。



▼レナとディアスの間に流れるアヤシイ雰囲気に、クロードは嫉妬する



▲お互い意地を張ったまま、クロードとレナは別々の行動をとることに……。

ここでのディアス参加は一時的なモノ



レナ編でのみ、一時的にパーティに参加することになるディアス。彼が正式に仲間になるのはずっと先のことだが、一流と言われる剣豪にふさわしい勇姿を垣間見ることができるだろう。

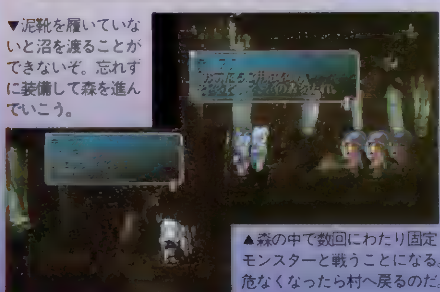


◀ディアスの参加はイベント的にも面白そうだ。

ディアス・フラック

剣術と格闘術を使いこなすディアスは、仲間になれば頼もしい戦力となってくれるだろう。しかし残念ながら、ディアスが仲間になるのはレナ編だけなのだ。

紋章の森 目標クリアレベル15



▼泥靴を履いていないと沼を渡ることができないぞ。忘れずに装備して森を進んでいこう。

▲森の中で数回にわたり固定モンスターと戦うことになる。危なくなったら村へ戻るのだ。

紋章の森ではクロードとレナが別れたまま、イベントが展開していく。ダンジョンルートはどちらも同じだが、最後に戦う中ボスが異なるのだ。ディアスが強いためレナ編は苦労することはないが、回復役がいなくなったクロード編ではかなり苦戦するだろう。なお、紋章の森をクリアするとパーティは元通りに戻るぞ。



MONSTER 出現モンスター

マギウス

HP	20
MP	50
EXP	150
フォル	120
弱点	なし

ファイアボルトとスターライトを使う魔法系の敵。呪紋を唱える前に速攻で攻撃しよう。スターピアスを落とす。

ロバーアクス

HP	400
MP	0
EXP	130
フォル	105
弱点	光

リザードアクスのパワーアップ版。さらに強く素早くなっているぞ。落とすアイテムはキュアポイズンだ。

スティングレイ

HP	588
MP	0
EXP	150
フォル	250
弱点	火

空中を漂いながら、しっぽ攻撃と怪音波攻撃を仕掛けてくる。通常攻撃は当たりにくいので、攻撃呪紋で援護を。

ブラッドウォーム

HP	600
MP	0
EXP	125
フォル	100
弱点	なし

能力的にはランドウォームと大差はない。習性も同じなので、挟まれないように注意。キラーポイズンを落とす。

バグベア

HP	600
MP	0
EXP	130
フォル	90
弱点	火 雷

コボルトの強化版。パンチを繰り出す速さがアップしているが、基本はコボルトと同じ。ペットの餌を落とす。

カルライーグル

HP	800
MP	0
EXP	300
フォル	260
弱点	火 雷 星

ツメや翼の波動で攻撃する鳥系の敵。地面に降りたところを集中攻撃せよ。ブルーベリィとゴールドピアスを落とす。

クロード編 早めの回復が勝負のカギ

アイテムで回復しなければならないので、出掛ける前にブルーベリィをたっぷり買い込んでおくことが必要。常にHPに気を配り、ピンチになる前に治すようにしよう。ツライと思ったら、戦闘を離脱したり一旦村に帰ったりすることも1つの手だと考えよう。





▲回復役のレナがパーティにいないので、戦闘が少しキビシイ。
◀元気のないクロードの態度がセリーヌも気がかりなようだ。



▲ここまで来れば[illegible]のフレイムブレードが手に入る。

BOSS 中ボス ヴァーミリオン



弱点は火と光。クロードはAIで攻撃させ、セリーヌを操作して呪紋援護と回復を行うと楽に戦えるだろう。

HP	3000	MP	0
弱点	火 光	耐性	闇

レナ編 ディアスに戦ってもらおう

攻撃はすべてディアスにまかせて、レナは回復に専念しよう。敵が迫ってきたら、足手まといにならないように自由移動で戦闘フィールド内を逃げればOK。

▼クロードのことが気になるレナだが、ディアスの手前、言葉には出さない。





▲ハッキリ言って戦闘中はあまりやることがないぞ。

BOSS 中ボス

アザムギルとシールダー4体の計5体が登場する中ボス戦。レナがレイを覚えているなら、援護するのも有効。しかし、HP回復が第一だというのは言うまでもない。倒すと小屋のカギが手に入るぞ。

アザムギル



HP	2000	MP	0
弱点	なし	耐性	なし

シールダー



HP	1400	MP	0
弱点	なし	耐性	なし



Item 入手アイテム

①?HERB
②アンバーローブ
③気付け薬
④ダミードール
⑤フレイムブレード
⑥マンドレイク

CHECK POINT 固定モンスターが出現

マップ内の❗では、固定モンスターとしてバンデッドが出現する。この戦闘は逃げることができないので、その前にフル回復すること。特にクロード編は気合いを入れて戦おう！

バンデッド

HP	500
MP	0
EXP	300
フォル	360
弱点	なし

素早い上にカタい。連続斬りが痛いので、囲まれないように気を付けよう。オリハルコンとサファイアを落とす。

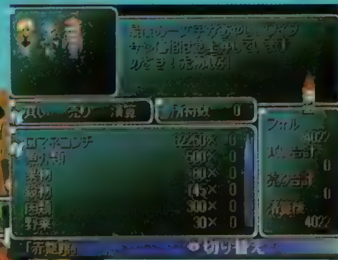
港町ハーリー～サルバ坑道・龍の巣

ラクール大陸を目指す一行は、港町ハーリーを目指す。しかし、そこでは魔物龍の噂が…。

港町ハーリー 目標到達レベル 15

S 武器屋 古物商 珍味屋 スキルギルド

マーズをあとにしたクロード一行は、ハーリーからラクール大陸、そしてさらにエル大陸を目指す。そして、港に到着したらさっそくラクールに出発！ と、そのまえに、この街で装備の強化、アイテムの補充など冒険の準備を整えておこう。とくに武器屋に売っている強力な装備品は買い揃えておきたい。また、港で聞くことができる〝魔物龍〟に関する噂話もチェックすること。





▲回復道具はもちろん、食料品なども買いそろえておくといいぞ。

◀街の中に落ちている宝箱もすべて回収したかな？



▲ＰＡも忘れずにチェック！ レナだけでしか見れない、希少なＰＡなのだ。

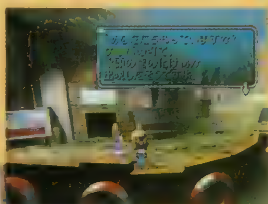


新大陸へ出発 そして…

▲準備が整ったらラクール大陸に出発。新たな展開がクロードたちを待つ！

CHECK POINT 魔物龍の噂を聞いて…

街の入り口付近で何やら興味深い噂話で盛り上がる２人の男。話しかけるとサルバ坑道に２匹の魔物龍が現れ、これを倒す戦士がサルバに集まっているという。この話を聞いたあと、サルバ坑道に行けば紋章剣士・アシュトンを仲間にできるイベントが起きるぞ。さあ、キミならどうする？





▲アシュトンを仲間にしないまでも、ダンジョンにある宝箱は魅力的。必ずゲットせよ！

◀アシュトンを仲間にしたいというキミはサルバの町に急ごう。もちろん、先を急ぐなら船に乗り込んでラクール大陸に渡ってもＯＫだ。

Item 街での入手アイテム

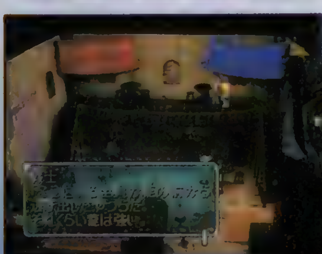
悲しみの指輪（エラノールの家）
リングメイル（ザンドの屋敷）
1200フォル（ザンドの屋敷）
シンクレアー（ザンドの屋敷）
レザーブーツ（ザンドの屋敷）

ＰＡチェック……港町ハーリー

レナ	倉庫でザンドの手下に襲われている男を助ける

サルバの町 目標到達レベル 15

S 武器屋 宝石屋 ジャム屋





▼１人で坑道の中に入った戦士の噂。もしかして、ディアスなのか……？

▲突然現れた魔物龍に住人たちは恐怖におののき、不安を募らせる。

ハーリーで聞いた噂に誘われるかのようにサルバを訪れると、そこには屈強の戦士たちの姿が。街の住人に話を聞くと幾人もの戦士が魔物龍と戦い、敗れたらしいのだが……。そして、クロードたちもまた自分の実力を試そうと坑道の中へと足を踏み入れる。目指すは、サルバ坑道の最深部、魔物龍が待ち受ける「龍の巣」だ。

CHECK POINT 油断大敵！ 新モンスター登場！

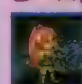
以前、レナの誘拐事件で探索することとなったサルバ坑道だが、現在のレベルなら余裕と思っていると大間違い！ その頃に出現した敵とは総替わりしていて、これまでにない強敵がたくさん登場するぞ。中途半端な装備やレベルでは、敵を倒すどころか逆に返り討ちになってしまう可能性が高い。１度、パーティ全体の強さを確認して、不安が残る場合は装備を整えて、レベルを上げてから坑道の中に入ることをオススメするぞ。「急がば回れ」とも言うしね。



◀坑道の中に入るまえに道具屋で回復道具を多めに購入しよう。

MONSTER 出現モンスター

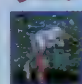
ビーストマスター



HP	840
MP	30
EXP	？
フォル	？
弱点	なし

ウェアウルフとパーティを組んで出現。ウェアウルフに命令し、特殊攻撃を出させる。ルビーペンダントを落とすぞ。

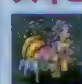
ウェアウルフ



HP	750
MP	0
EXP	？
フォル	？
弱点	風

攻撃力が高く、数体の仲間と群れて行動するため、集中攻撃されると非常に危険。セリーヌやレナはとくに注意。

スキュラ



HP	880
MP	0
EXP	519
フォル	337
弱点	火

攻撃を受けると、まれにマヒ状態になるので注意しよう。攻撃力、防御力ともに高い。パラライズオイルを落とす。

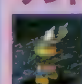
ゲレル



HP	600
MP	0
EXP	380
フォル	120
弱点	地

行動パターンが単調で、動きを読みやすい。たまに毒攻撃をしてくるので注意が必要。キュアポイズンを落とす。

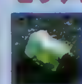
サンドグラス



HP	780
MP	0
EXP	？
フォル	？
弱点	火、雷

動きが素早く、攻撃を加えると必ず反撃してくる。敵の反撃は自由移動で回避しよう。フェアリーグラスを落とす。

ゼラチンキューブ



HP	490
MP	0
EXP	？
フォル	？
弱点	火

反撃技で出す毒を含んだ泡が強力。これが避けられるよう、遠距離攻撃を心がけよう。ゼラチンステーキを落とす。

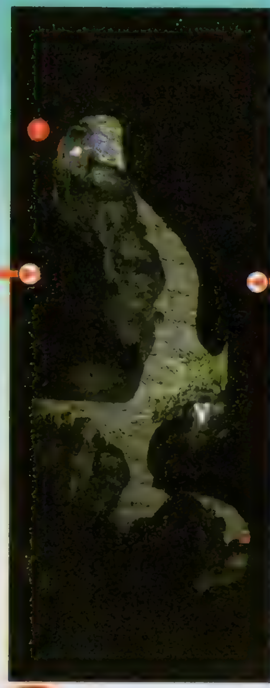
サルバ坑道～龍の巣　目標クリアレベル 18

これまで、龍の巣は危険区域として侵入不可能だったが、魔物龍の噂を聞くことで入れるようになる。坑道内の看板のある場所を奥へと進めば、そこが龍の巣となるのだ。下のマップを見てもらえばわかるように、構造も簡単なので迷うこともないハズ。宝物を回収しながらイベントが起きるポイントを目指そう。ただし、先にも述べたように坑道内には手強いモンスターが数多く出現する。これらの敵と対等に戦えるようになるまでは、あまり奥まで進まずに慎重に行動するようにしよう。セーブポイントをこまめに利用するのも忘れずに。







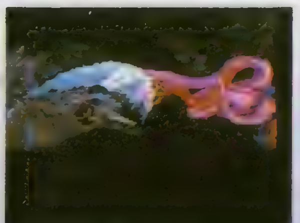




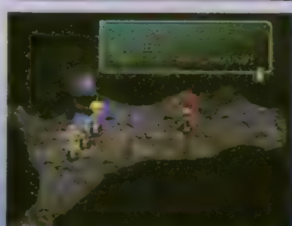
Item　入手アイテム

1 メープルシロップ
2 ブリガンディ
3 シンデレラグラス
4 ゴールドピアス
5 アイアン
6 アクアベリィ
7 スタールビー
8 ダイヤモンド

龍の巣の最深部までたどり着いたクロードたちは、そこで狂暴な魔物龍と戦う１人の戦士の姿を見つける。２本の剣を手足のように操り、魔物龍と互角以上に渡り合う戦士。その光景を目の当たりにし、出番を失ったことを悟ったクロードたちは戦士を応援して励まそうとする。が、クロードたちのこの行動が戦士の運命を大きく変えることになるとは誰も予想できなかった……。戦士は妙な野次馬（クロードたち）の応援に気を散らされ、愚かにも魔物龍に背を向けてしまう。そして、その一瞬のスキをつかれた戦士は、魔物龍に取り憑かれてしまったのだ！



◀必死に戦うアシュトンをお気楽気分で応援するクロードたち。



◀まばゆい閃光に包まれたあとアシュトンの背中に魔物龍が!!

レベルUPポイント！　その１

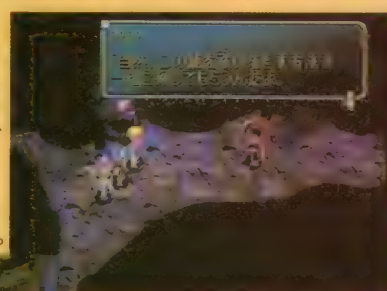
坑道内に出現する敵は手強いだけあって得られる経験値が高い。そこで、この坑道をレベルUPポイントとして経験値を稼いでみるのも良い。また、敵が落とすアイテムも有用なものが多いので、ここでアイテムを集めてみるのもいいかも。



◀街の宿屋を拠点に坑道の入り口付近で経験値を稼ぎまくれ－

CHECK POINT　魔物龍をはらう方法を求めて…

一瞬の不注意で魔物龍に取り憑かれてしまったアシュトンは、クロードたちにも責任の一端があるという。このとき、責任を取るとアシュトンが仲間になるが、責任を取らずに逃げることも可能だ。ただし、もう２度と仲間にすることができなくなるぞ。



▲自分たちの軽率な行動があだになるなんて、トホホ……。アシュトン〝不幸〟!!



▶一度逃げてアシュトンにもう一度同じ質問をされたときが彼を仲間にする最後のチャンスだ。

アシュトン・アンカース

クロードやディアスに比べて動きがすばやく、２本の剣から繰り出す多彩な技を駆使して戦う。また、背中に取り憑いた２匹の魔物龍はサポート役として活躍する。



注意　アシュトンを仲間にするとオペラが仲間にならないので要注意！

マーズ村〜山岳宮殿1F

マーズ村にある魔物龍をはらう方法が記された古文書の内容に従って山岳宮殿を目指せ！

Item 入手アイテム

①ルナタブレット
②クリスタル
③?HERB
④リザレクトボトル
⑤?JEWELRY
⑥キュアストーン
⑦スイートシロップ

マーズ[illegible]の古文書を探し出せ！



▶長老の家の書斎で古

セリーヌの記憶を頼りに、魔物龍をはらう方法が記された古文書を求めてマーズ村を訪れるクロードたち。そして、長老の家の書斎で本棚を調べると、それらしき書物を発見する。その本によると、はらいの儀式を行うには、「銀の聖杯」と「王者の涙」という2つの道具が必要だという。

▼「王者の涙」はクロス大陸の西に位置するラ

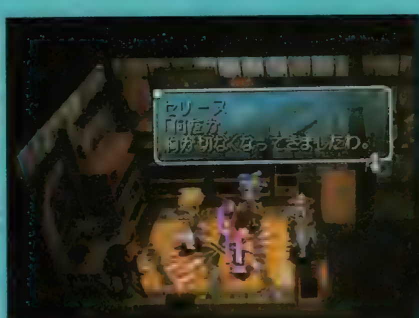


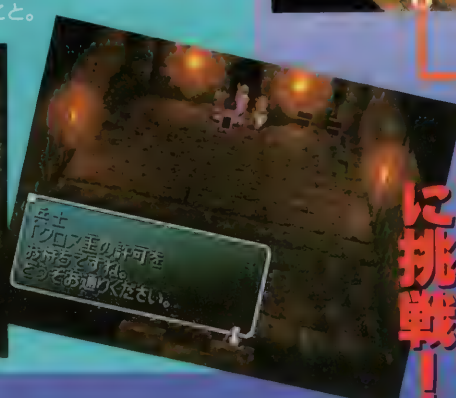


領地。中に入るにはクロス王の許可が必要だ。

宮殿の奥深くに眠る聖杯を求めて

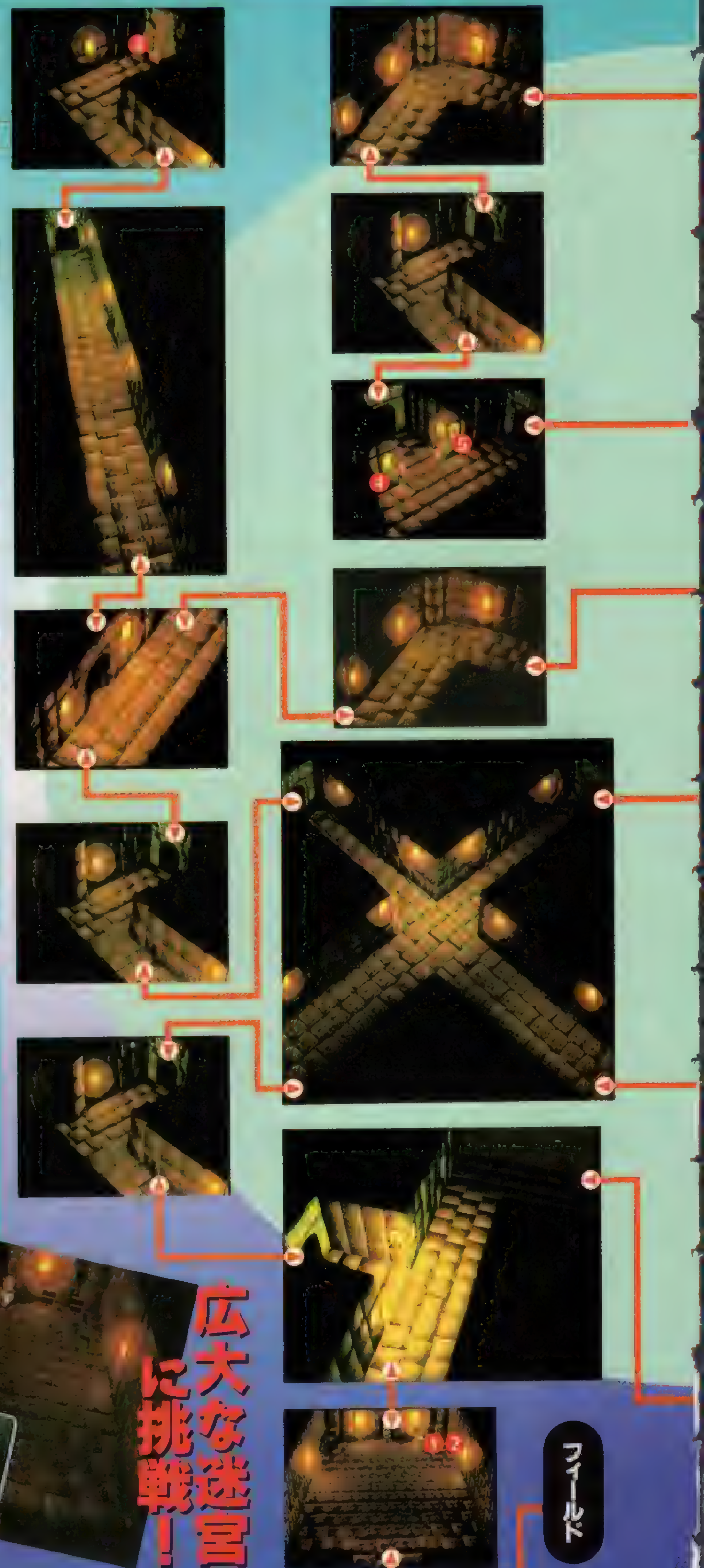
マーズ村で書物を発見したクロードたちは、まず「銀の聖杯」を手に入れるべく山岳宮殿を目指す。しかし、宮殿はクロス王家の領地。クロス王の許可なくして中に入ることはできないので、クロードたちは一度、山岳宮殿に入る許可を得るためにクロス王に謁見を申し込むことに。すると、顔見知りのレナが同行していることもあってか、クロス王は宮殿に入ることを許してくれるぞ。あとは、宮殿から「銀の聖杯」を持ち帰るだけ。ただし、宮殿の中はモンスターが出現するため、気を引き締めて挑むこと。





山岳宮殿1F

目標クリアレベル25

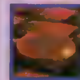


聖杯を求めてさらに奥へと…



MONSTER 出現モンスター

スライムプール



HP	1600
MP	0
EXP	?
フォル	?
弱点	なし

とにかくＨＰが高いのが特徴。さらに弱点もない。動きが遅いので、比較的楽に倒せるだろう。げれげれスライムを落としていく。

フッド



HP	850
MP	0
EXP	280
フォル	147
弱点	光

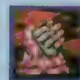
ＨＰがやや高めだが、それ以外に注意することはない。レイやスターライトなどの魔法を中心に戦え。ゼラチンステーキを落とす。

アーチャー

HP	200
MP	0
EXP	200
フォル	155
弱点	風

１度に３本もの矢を放って攻撃してくるやっかいな敵。攻撃力は高いが、防御力が低いのが弱み。出現したら、まず初めに倒すようにしたい。韋駄天シップを落とす。

ペテロゲレル



HP	656
MP	0
EXP	600
フォル	360
弱点	地

それほど強くないが、攻撃を受けるとたまにこちらが石化状態になってしまうことがある。落とすアイテムはキュアストーンだ。

ハウンドドッグ

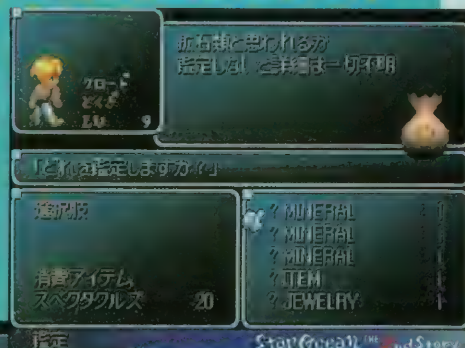


HP	750
MP	0
EXP	310
フォル	130
弱点	火

数体の仲間と一緒に出現し、こちら側の１人を集中して攻撃してくる。強力な全体魔法でまとめて倒すのが最善策といえるだろう。

正体不明アイテムを鑑定しよう!

これまでに未鑑定アイテムをいくつか手に入れて、その正体が気になっている人も多いんじゃないかな？　それらのアイテムを鑑定するには特技「鑑定」が必要だ。この特技は、道具知識、薬草学、鉱物学の３つのスキルのいずれかを一定のレベルまで上げれば使うことができるぞ。さっそく、試してみよう。

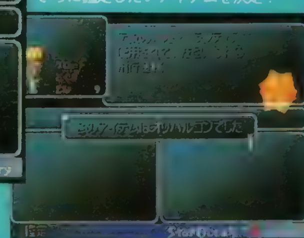


▲鑑定にはスペクタクルズも必要なのでたくさん用意しておこう。

▼アイテムクリエーションで鑑定を選び、さらに鑑定したいアイテムを決定！

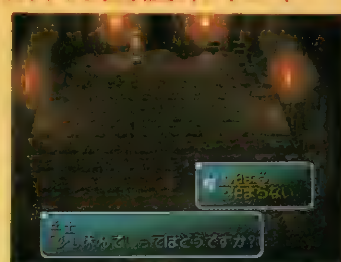


▲鑑定に成功するかどうかはアイテムの価値と「鑑定」



CHECK POINT レベルUPポイント&便利な体力回復ポイント

サルバ坑道と同じくこのダンジョンも経験値稼ぎにはもってこいのポイント。宮殿の入り口にいる兵士に話しかけると体力を回復してくれるので、こまめに利用しながら目標レベルに達するまで経験値を稼いで行くといい！



▲何度でも体力を回復してくれるので、入り口付近で敵と戦うのが得策。ある程度レベルを上げたら、今度は宝探しに出かけよう。

山岳宮殿B1F～ラスガス山脈

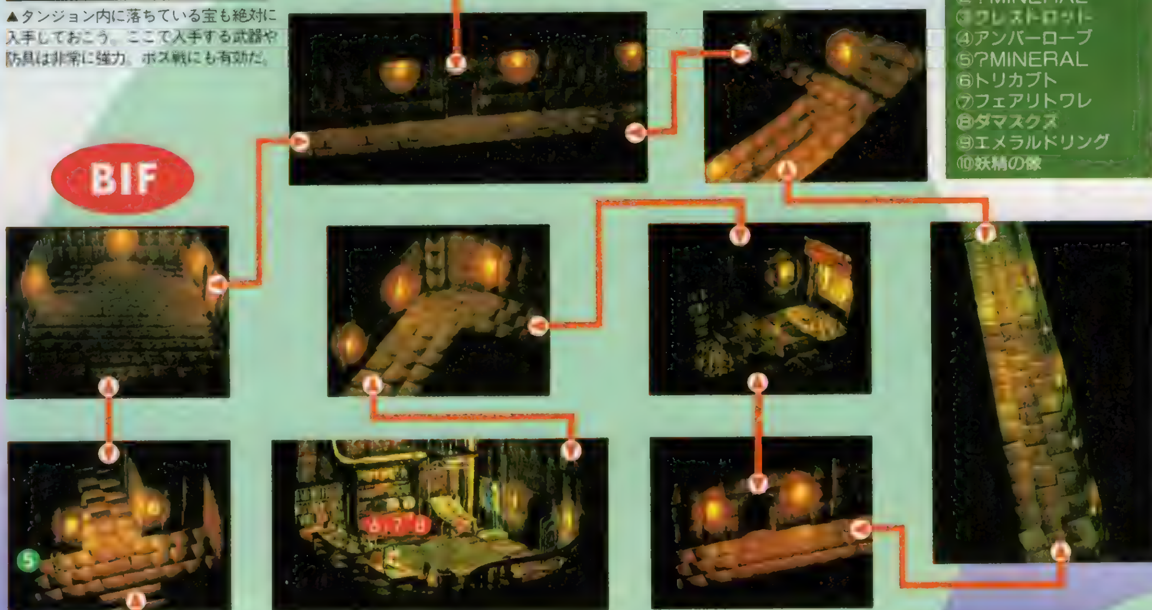
山岳宮殿で聖杯を手に入れたクロードたちは、王者の涙を求めてラスガス山脈を訪れる。

山岳宮殿のＢ１Ｆへ突入！　出現する敵は１Ｆと変わらないのでどんどん先に進もう。そして、最深部ではボス戦が待っているぞ。レベルは十分に上がっているかな？





▲タンジョン内に落ちている宝も絶対に入手しておこう。ここで入手する武器や防具は非常に強力。ボス戦にも有効だ。



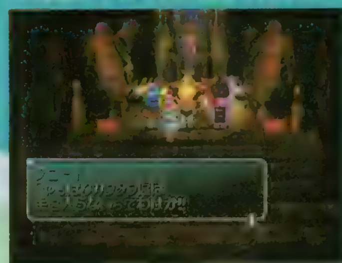


山岳宮殿B1F、B2F　目標クリアレベル25

[illegible]影がパーティに襲いかかる！

ついに聖杯を見つけたクロードたちだが、そこには侵入者を待ち構えるかのごとく"ナイトメア"が現れる！　熾烈を極める戦いになんとか勝利したクロードたちは、「王者の涙」を手に入れるためラスガス山脈へと急ぐ。





▼聖杯を手に入れたものの、魔物龍を思う仲間た[illegible]

BOSS 中ボス
ナイトメア

すべてのパラメータが優れており、とくに回避率が高い。直接攻撃がヒットしにくいので、魔法を中心に攻めよう。



HP	9000	MP	100
弱点	なし	耐性	なし

Item 入手アイテム

①セスタス
②?MINERAL
③クレストロット
④アンバーローブ
⑤?MINERAL
⑥トリカブト
⑦フェアリトワレ
⑧ダマスクス
⑨エメラルドリング
⑩妖精の像

CHECK POINT

フェアリィグラスでボスも楽勝！

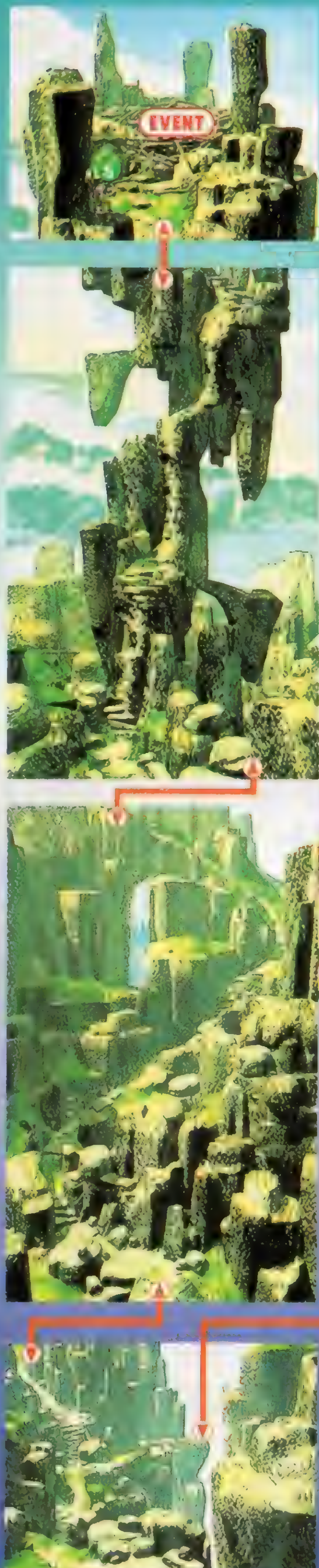
戦闘中にフェアリィグラスを使えば一定時間の間MPを消費しなくなり、魔法や特技が使いたい放題になる！　特にボス戦に有効で、強力な魔法を好きなだけ敵に叩き込めるぞ。



▲サンドグラスやロールシャーがフェアリィグラスを持っているぞ。

ラスガス山脈

目標クリアレベル 30



空の王者・魔鳥ジーネとの壮絶な戦い!!

山の頂上に着くと巨大な魔鳥、ジーネがその姿を現す。しかも、ジーネは本来の姿であった頃の魔物龍と因縁が有るらしく、突然パーティに襲いかかってくる。魔物の中でも上位の実力を持つジーネとの戦いでは、仲間とのチームワークが重要だ。攻撃、回復、補助などそれぞれの役割を各キャラに徹底させて戦わないと、ジーネに勝つことはできない。回復アイテムは十分補充されているか？　武器や防具に不安はないか？　戦いの前に、戦闘態勢を十分に整えておこう。



◀▼[illegible]が人間と共[illegible]な魔[illegible]果てた姿を[illegible]た[illegible]ネ[illegible]怒り[illegible]る。



聖杯を手に入れたクロードたちは残る1つのアイテム、「王者の涙」があるというラスガス山脈を訪れる。そして、山の頂上で魔鳥「ジーネ」と戦うことになるのだった。無事「王者の涙」を手に入れられると、はらいの儀式を行うために再びサルバ坑道へ行くことになる。果たしてアシュトンは無事に魔物龍をはらえるのか？　ギョルン、ウルルンの運命は!?



▲儀式に必要な2つのアイテムを手に入れて喜ぶアシュトン。だが、なぜか彼の心は晴れない。



◀サルバ坑道、魔物龍と出会った場所に着いたアシュトンは念願とも言えるはらいの儀式を行おう。そして、その結末は……。

MONSTER 出現モンスター

コボルトキング



HP	8000
MP	0
EXP	600
フォル	150
弱点	火、雷

コボルトの強化バージョン。力は強いが、コボルトと同じ要領で倒せる。ステーキや牛ヒレ肉のステーキを落とすぞ。

コカトリス



HP	1200
MP	0
EXP	1000
フォル	250
弱点	火、雷、星

空からの急降下攻撃やいくつもの羽を飛ばして広範囲を攻撃してくる。ショートレンジでの戦いに弱いので、速攻で倒そう。

サーグェン



HP	850
MP	0
EXP	580
フォル	130
弱点	雷

アームドナイトの強化バージョン。攻撃力が高いので、呪文などで動きを封じてから戦うとよい。ワルーンソードを落としていく。

フライングレイ



HP	1000
MP	0
EXP	800
フォル	150
弱点	火

尻尾による連続攻撃とマヒ攻撃が厄介な相手。マヒを受けないよう、遠距離から呪文などで攻めること。キュアパラライズを落とす。

パイルシェリー



HP	500
MP	40
EXP	590
フォル	200
弱点	なし

ブラッドスキュアなどの呪文を使う。マギウス同様、戦闘開始直後に倒したい相手だ。アイテムは、ルビーを落としていく。

シャウト



HP	700
MP	0
EXP	400
フォル	150
弱点	光

MPを吸収するというやっかいなモンスター。接近するとMPを吸収しようとするので、ロングレンジから特技を使って攻撃しよう。

BOSS 中ボス

ジーネ

この大陸一番の強敵。HPが異常に高く、炎に身を包んで突進するマーズアタックなど、強力な技を使う。飛行しているので、直接攻撃は当たりにくい。魔法を中心に戦うこと。



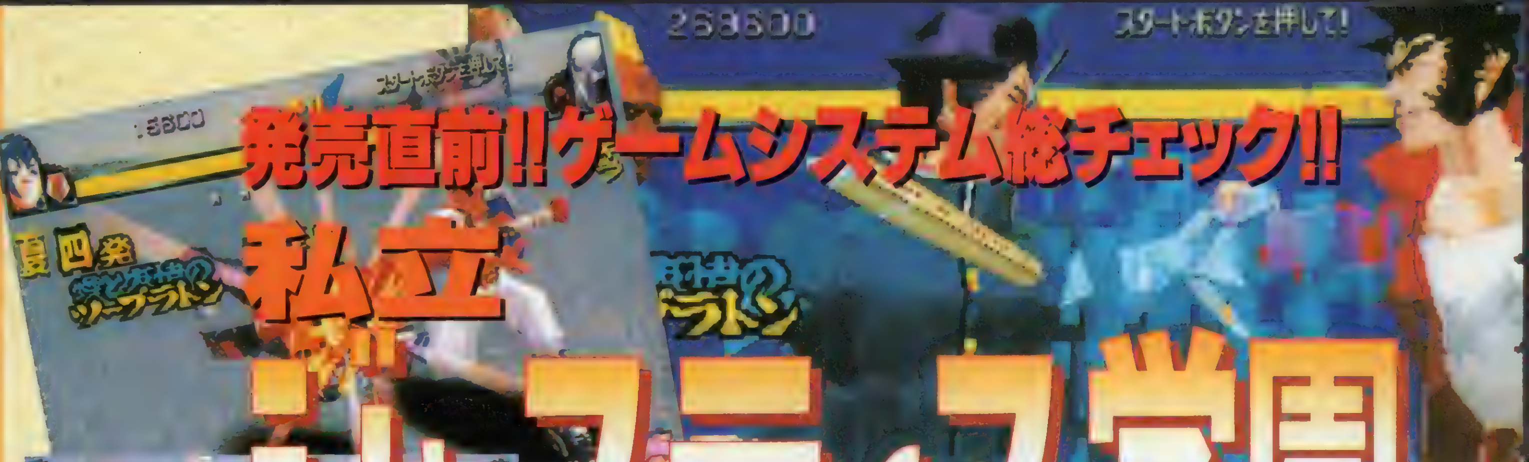
HP	20000	MP	300
弱点	火、風	耐性	なし



フィールド

次回予告!

新大陸[illegible]の出会いと別れ[illegible]に強力[illegible]らは[illegible]の[illegible]いよいよ物語の真相が明らかになる!?



発売直前!!ゲームシステム総チェック!!

私立ジャスティス学園



発売目前の『ジャスティス学園』。今回は、システムとストーリーモード攻略をお届けするぞ！

私立ジャスティス学園	
7/30 対戦ACT	▶¥6,800 ▶カプコン
	▶MC(1ブロック)、AC(DS対応)、MT、4P対戦可

『ジャスティス学園』独自の5つのバトルシステムをマスターせよ!

「ジャスティス学園」には、既存の格闘ゲームをより昇華させた、独自のゲームシステムが採用されている。ここでは、その特徴的な5つのシステムを大解説！　さらに、気になるアーケードモードとエボリューションモードの違いを徹底検証していくぞ！

システム1 熱血コンボ 『ジャスティス学園』の基本中の基本

熱血コンボとは、通常技を連続して繰り出す攻撃のこと。このゲームにおいては、攻めの起点となるのでしっかりマスターしよう。技がつながるルートは決まっており、弱攻撃×2→強攻撃→➡（✚キー前入れ）強攻撃→必殺技、完全燃焼アタックというのが基本。ただし、キャラごとに連続ヒットするルートが決まっているので、キャラによって使い分けよう。



▶連続技もここから始まる。

◀根性カウンターには注意。

使ってみよう!

熱血コンボは、ボタン入力のタイミングがシビアなので、慣れないうちは少し早めに入力し、タイミングを覚えよう。



▲まず、弱攻撃を2発ヒットさせて……。

▲さらに強攻撃を当てる。早めに入力してしまおう。

▲➡強攻撃が当たったら、必殺技につなげてみよう。

エボリューションモードを徹底検証

PS版『ジャスティス学園』には、ハメ技やゲームバランスを再調整した「エボリューションモード」が収録されている。ここでは、アーケード版を完全移植した「アーケードモード」との違いを徹底検証していくぞ！



◀ホームカーソルなど、細かい点も改良されているのだ

検証① 無限コンボは使える?

アーケード版で猛威を振るった無限コンボ。バランスが再調整されたエボリューションモードでは、連続ヒットする熱血コンボのルートが限定されたため、前K→強Pのような連続攻撃はできなくなっているのだ

アーケードモード　エボリューションモード



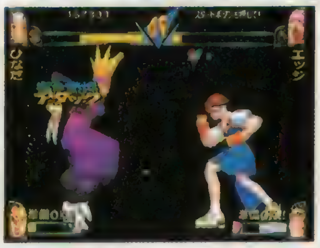
結果 使えません

●文中の「P」はパンチ、「K」はキックを表しています。なお、コマンドはキャラが右向きのときのものです。

システム2 完全燃焼アタック

一撃必殺の破壊力

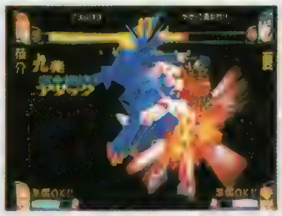
完全燃焼アタックは、画面下部に表示されている熱血ゲージを１つ消費して繰り出す、強力な必殺技。必殺技よりも複雑なコマンド入力が必要だが、その分相手に与えるダメージが大きい。慣れてきたら、連続技に組み込んでいこう。



▲技の出始めの暗転中にもスキがあるので、単発での乱用は避けよう。

使ってみよう!

その高い攻撃力を生かすためにも、連続技の最後や根性カウンターとして使っていくのがベストな使用法だ。



▲連続技に組み込めるようになれば、利用価値が格段に高くなるぞ。

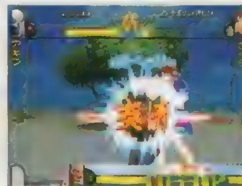


▲無敵時間のある技は、根性カウンターとして使うと効果的。

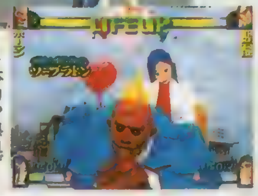
システム4 愛と友情のツープラトン

このゲームならではの攻撃

愛と友情のツープラトンは、パートナーと２人がかりで攻撃する技。この技は、使用しているキャラのツープラトン攻撃ではなく、待機しているキャラのものが発動するため、使用するキャラに合わせたパートナー選びが重要になってくるぞ。



◀技の出始めには無敵時間があるぞ。



▶体力や熱血ゲージを回復する技も。

使ってみよう!

ツープラトン攻撃の出始めには長い無敵時間があるので、相手の攻撃に合わせたり、連係のスキに割り込むように使っていこう。



▲相手の連係技の間にはツープラトン攻撃で割り込もう。

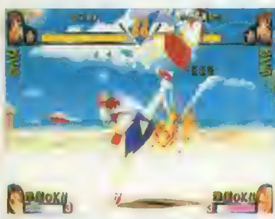


▲投げ技には、一方的に負けてしまうので、乱用に注意。

システム3 エアバースト

華麗な連続技をマスターせよ

エアバーストとは、「浮かせ技」をヒットさせたあと、空中で熱血コンボを叩き込む空中連続技のこと。地上での熱血コンボのあとに狙おう。



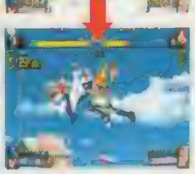
◀浮かせ技は、↘強Kで出せるぞ。↘強Pか

使ってみよう!

エアバースト中は、ゆっくり確実に技を入力しよう。



◀浮かせ技を当てたら、自分もジャンプで追撃。



◀弱P→弱K→強Pまでは、確実にヒットするぞ。

システム5 根性カウンター

戦いの主導権を握るために

根性カウンターは、いわゆるガードキャンセル。ただし、技の発生時に無敵時間が存在しないため、使用するタイミングが重要。



◀決まれば一瞬で攻守が逆転する。

使ってみよう!

根性カウンターは、できるだけ硬直時間が長い技をガードしたときに狙っていこう。



▲弱攻撃にカウンターを狙ってもまず負ける。



▲強攻撃や必殺技ならヒットしやすいぞ。

検証② 技の攻撃力は同じ?

エボリューションモードとアーケードモードの両モードで、同じ連続技を使用して攻撃力を比較してみた。エボリューションモードの方が、連続技に補正が加わっているため、ダメージは若干低くなっている。ただし、技単体の攻撃力は同じ。

アーケードモード



エボリューションモード



結果 微妙に違います

検証③ 浮かせ技の性能は同じ?

エアバーストの始動技である「浮かせ技」の性能を２つのモードで比較してみたが、相手が浮く高さに差はない。また、浮かせ技自体の変更点ではないが、エアバーストからの無限コンボもつながらなくなっているのだ。

アーケードモード



エボリューションモード



結果 同じです

ベストエンディングを見るためのワンポイント講座

ここでは、各高校別にオススメの2人をピックアップ。連続技を始めとした、ストーリーモードをクリアするために必要な、対COM戦のワンポイント知識をバッチリ伝授！　また、エンディングの分岐や条件ステージの秘密にも迫っていくぞ!!

太陽学園　安定した強さが魅力のバツ&ひなた

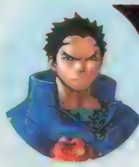
太陽学園の2人は、ともにバランスの取れた通常技と使いやすい必殺技が揃っている。ひなたは、ガードされてもスキの少ない必殺技を持っており、バツは高い攻撃力がウリだ。



◀バツの連続技はかなり強力だぞ。

オススメキャラ
バツをメインキャラとし、ひなたのツープラトンで熱血ゲージを回復する戦法がオススメだ。

ガンガン攻めていこう　一文字 伐

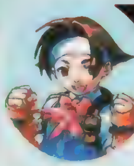


バツの通常技は、全体的にリーチが長く、技の出も早いので使いやすい。根性カウンターやツープラトン攻撃に注意つつ熱血コンボで攻め、攻撃がヒットしたら連続技を叩き込もう。オススメの連続技は、弱K×2→強P→➡強P→ガッツアッパー。さらに、ガッツアッパーのヒットあとには、空中投げを狙えるぞ。



◀中段技の三日月キックも使いやすい。

常に接近戦を挑もう　若葉ひなた



ひなたは、攻撃力こそ低いものの、発生が早く、ガードされてもスキのない必殺技を持っている。だが、リーチが短いため、熱血コンボやジャンプで接近戦に持ち込もう。うまく近づけたら、弱K→弱P→しゃがみ強K→連撃拳の連続技を入れていこう。



▶連撃拳は弱で出そう。



◀エアバーストも使えるぞ。

一発逆転の連続技を決めてやろう　五輪高校

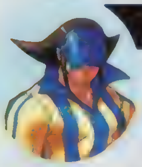
五輪高校は、ロベルトの爆裂Vゴールを使った連続技が非常に強力。夏も強力な連続技を持っているが、通常技の戻りが遅く、使いづらいため、空中戦がメインになってくる。



◀ロベルトは、ゲージが最も重要。

オススメキャラ
メインはロベルトで決まり
夏は熱血ゲージを回復させる役に徹した方がいいだろう

爆裂Vゴールがすべて　ロベルト三浦



ロベルトは、通常技や必殺技が特別強いわけではないので、相手の様子を見ながら攻めていく必要がある。通常技の中では、出が早く、判定も広い弱Kをメインに戦っていこう。連続技は、弱K×2→強K→⬅強P→ロングシュートが簡単かつ強力だ。熱血ゲージがあるなら、最後を爆裂Vゴールにしてみよう。



◀爆裂Vゴールは単発で使用しても強力。

空中から攻めよう　鮎原 夏



夏は通常技のリーチが長く、スピードも速いが、技の戻りが遅いので、近距離戦を挑むのは危険。遠距離からジャンプで跳び込んだり、ジャンピングサーブで牽制していこう。連続技は、強K→⬅強P→回転レシーブ→弱P→弱K→➡強K→強Pがオススメだ。



▶夏は空中戦を中心に。



◀⬅強Pの中段技も便利。

◎熱い戦いが展開するストーリーモード!　その秘密に迫る!

ここでは、勝敗の結果によってルートが分岐する「条件ステージ」と、エンディングを決定する「エンディング条件」の2つの秘密についてくわしく説明していこう。



◀高校ごとに違ったストーリーが展開される。

条件ステージ

同じ学校同士のキャラでタッグを組むと「条件ステージ」という、勝敗がルートの分岐に影響するステージが登場する（1ラウンド設定で敵が異様に強い）。この面で負けても次のステージへ進むが、勝つと先の面へスキップすることができるぞ。



◀条件ステージに勝つことができれば…。



◀先のステージにスキップできる。

エンディング

エンディングには、グッドエンディングとバッドエンディングの2種類が存在する。このエンディングの分岐する条件は、「ステージ7で、1回でもツープラトンフィニッシュを決める」。つまり、1ラウンドでもツープラトン攻撃で相手をKOすればグッドエンディングが確定し、雹の待つ最終戦に進むことができる。逆に、1回もできなければ、最終戦に進むことなくバッドエンディングになってしまうぞ。



◀このステージで必ず決めよう。

パシフィックHS　多彩な技で相手を押さえ込もう

ティファニーは、多くの✚キー入れ攻撃を持っているので、多彩な攻めが可能。また、技の発生も早いので使いやすい。ロイは、必殺技や連続技が強力だが、中段技が少ないので、今ひとつ攻め手に欠けるのだ。


◀多彩な技を使いこなそう！

オススメキャラ
メインキャラは、リーチの長い通常技と、豊富な特殊攻撃を持つティファニーがオススメだ

多彩な技が魅力的　ティファニー・ローズ



ティファニーは、通常技のリーチが長く、豊富な✚キー入れ攻撃を持っているので、主導権を握って戦える。連続技は、弱K→弱P→➡弱P→強P→⬅強K→グルービーパンチを使おう。グルービーパンチはダウンしないので、さらにラッシュを継続できるぞ。


▶カウンターには↘弱P。


◀➡強Pも使いやすいぞ。

安定して戦えるぞ　ロイ・ブロムウェル



ロイは、中段技が少ないため、弱Kからの連続技を狙っていくのが基本的な戦い方になる。オススメは、弱K×2→強P→➡強P→タッチダウンウェーブの連続技。熱血ゲージがあれば、スーパータッチダウンを使っていこう。これなら相手の体力を半分近く奪うことができるぞ。そのほかの必殺技はオススメしない。


◀中段技のかわりに下段投げを使おう。

外道高校　強力な連続技で相手を葬り去ろう

外道高校のエッジと岩は、2人とも通常技の出が遅いため、攻めが持続できず、主導権を握られやすい。しかし、それぞれ一発逆転の連続技を持っているので、相手の攻撃をガードしつつ、チャンスを待とう。


◀ガードを固めて待つのが基本。

オススメキャラ
エッジをメインに使い、相手の攻撃にツープラトン攻撃を合わせていこう

一発入れば……　石動 岩




▶牽制には弱Pを使おう。


◀投げ技も狙ってみよう。

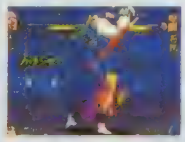
岩は大型キャラの例にもれず、技のスピードが遅いので、無理に手を出さず、相手の出方をうかがいながら戦おう。弱Pがヒットしたら、弱P→弱K→しゃがみ強P→柏手破りがオススメ。柏手破りのあとは、気絶状態になるので、さらに追い打ちが入るぞ。

待ち戦法が強いぞ　エッジ



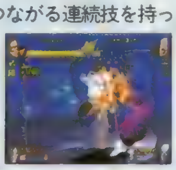
エッジの弱Kは、技の戻りが遅い前蹴りなので、弱Pで代用する。この弱Pがヒットしたら、弱P×2→強K→罵倒の連続技を決めよう。また、罵倒を↘強Pに変えれば、エアバーストを狙える。


▲ツープラトン攻撃はガードされても有利。


▲カウンターには、↘強Pを使っていこう。

ジャスティス学園　思い通りの試合運びができるぞ

英雄は、通常技と必殺技の性能が非常に高いため、どんな状況にも対応できる。響子は、通常技が遅いので近距離戦では苦戦するが、下段技から中段技につながる連続技を持っているため、トリッキーな攻めが可能だ。


◀英雄の強さが際立っているぞ。

オススメキャラ
やはり、どんな状況にも対応できる英雄がオススメ。常に攻めていれば、負けないだろう

反撃のスキを与えるな　島津 英雄



英雄は、通常技の性能が高く、必殺技も強力なので、思い通りの攻めができる。連続技は、弱K×2→強P→⬅強P→真円脚をメインに使っていこう。真円脚のあとは、相手との間合いが離れるので、ガードされても最後まで出してOK。


▶ツープラトン攻撃も強力。


◀奇襲には雷鬚脚を使おう。

連続技と投げで攻めよう　水無月響子



響子は、通常技の戻りが遅いため、近距離戦はやや苦手。中距離から、しゃがみ強K→⬅強K→昇天切開の連続技を狙っていこう。この連続技は、しゃがみガードをしてから立ちガードをしなければならないので、相手としてはガードしづらい。その上、ガードされてもこちらはリスクが少ないので、安心して使っていけるのだ。


◀ガードされがちなら死の介護も使おう。

風音、秋子&各都市イベントを徹底攻略

お嬢様特急 エクスプレス



ついに発売1週間前を迎えた「お嬢様特急」！　今回は人気の岩泉風音、加古川秋子の2人と都市別イベントを攻略だ！

お嬢様特急	
7/30 AVG	▶¥6,800(CD2枚組)　▶メディアワークス
	▶MC(1ブロック)、AC(DS対応)



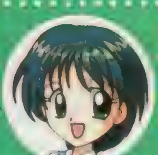
風音と秋子の攻略を参考にゲームのコツを理解しよう



▲メインキャラの13人以外に、ヴェガで働いている5人の乗務員にもイベント、エンディングが用意されている。

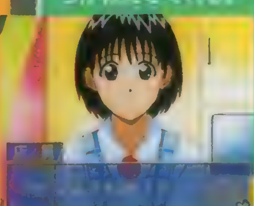
ここでは風音と秋子をピックアップし、2人を攻略しながらゲームの流れとイベントの仕組みを解説していく。基本的な行動は、女の子が乗車してくる駅で出会いイベントを見る。そして移動中の車内で、女の子と会って繰り返し話をする。この2つがポイント。ここで好感度を上げておけばイベントのある駅でデートに誘うことができるぞ。

困ったときのワンポイントアドバイス!!



ちひろ'sチェック!!

主人公に対する女の子の好感度には4段階あり、売店にいる販売ちひろが教えてくれる。「ケンカでも～」のセリフは低く、「すっごく～」なら一番好感度が高いぞ。



◀[illegible]



澪'sインフォメーション

動力車に行って車掌の澪さんに会えば、彼女から探している女の子の出没場所を聞くことができるのだ。



▶[illegible]



カレンダー&好感度チェック

女の子と約束したデートの日付と場所は、カレンダーで確認。待ち合わせの時間に遅れないように！



◀予定が重ならないように、カレンダーでスケジュールをチェックするのだ。



▶[illegible]

岩泉風音

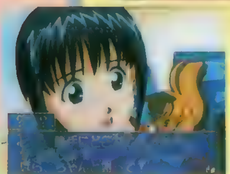


彼女が好きな動物を大切にしないとダメ!

風音との会話やイベントは、動物に関する内容が多い。彼女自身、動物が好きなので、自然や動物に理解を示さない人は嫌われてしまう。まず、彼女が乗車してくる名古屋駅から次の一時停車駅の草津までに、2回以上会話ができるかがポイント。うまくいけば草津駅に停車中にホームでイベントが発生する。

●乗車区間
名古屋→終着駅
●よく現れる車両
売店・客車②

車内での行動



車内での風音は、客車②をメインに売店などによく登場する。この2カ所に現れないようなら、他の客車か展望車へ行ってみよう。



▶車内での会話では、ピノの話題がよく出る。

▲風音が連れているリスのピノちゃん。イタズラ好きで困ります。

観光地イベント



◀大阪の海遊館でのデートイベント。はぐれないようにと、彼女と腕を組む。

①京都：車内に閉じこもってばかりいるピノを散歩させるため、風音と比叡山へ。しかし彼女はこの場所が好きじゃないみたい。

②大阪：恋人や家族連れでにぎわう海遊館で、風音とデート。ここの会話の選択肢を間違えると、怒って帰ってしまうので注意。

③広島：広島に到着したら風音を誘い、翌日に弥山へ行こう。やっぱり彼女には、自然がよく似合っているのだ。

④博多：博多では、彼女を誘って海の中道でデートができる。風音は山だけでなく、海も好きみたいだ。とっても喜んでくれる。

加古川秋子



想いを寄せる秋子の気持ちに応えよう

秋子は、初めて出会ったときから主人公のことを好きになってくれるので、比較的簡単に攻略できる。彼女との会話のメインは、主人公に対する彼女の気持ちだから、「キミのことが好きだ！」的な対応をしていればOK！あとは、彼女とデートができる観光地へ到着したら、必ずデートに誘ってあげること。

●乗車区間
金沢→博多
●よく現れる車両
寝台車・客車④

観光地イベント



祇園の夜は…

◀祇園祭を見に行った後、神社の境内で恋人気分！



秋子がナンパ!?

▶秋子が見知らぬ男にナンパされるイベント。

①名古屋：遊園地の長島スパーランドでデート。彼女はジェットコースターが好きみたい。

②京都：京都のお祭りと言えば、有名な祇園祭。大勢の人が集まる祭へ、2人で出かける。

③大阪：大阪に到着して彼女から誘われる場所は通天閣。昼頃の待ち合わせになるのだ。

④大阪：秋子が来ない場合は、こちらから誘って大阪城公園でデートしよう。

⑤広島：広島でのデートは、静かな雰囲気の厳島神社。2人の仲でもお願いしよう。

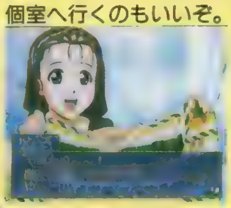
⑥博多：秋子と最後のデートは、博多の中洲。すっかり恋人気分で、いい雰囲気だぞ。

車内での行動

神出鬼没の秋子は、主人公を狙って車内を移動している。特に客車④に現れ、車内イベントも客車が多い。また、彼女の個室へ行くのもいいぞ。



▲主人公の洗濯物を勝手に洗ってしまう彼女。

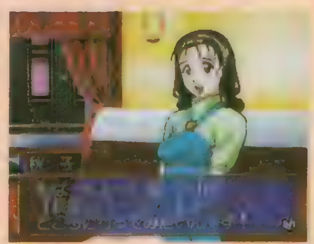


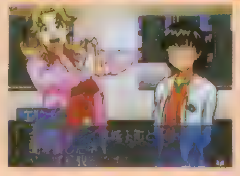
◀夏だというのに、セーターをプレゼントする秋子。ちょっとね。



札幌から大阪駅までのデートイベントをチェック!

各駅ごとに掲載している表は、その観光地でデートができる女の子の名前、時間帯などをまとめたもの。駅に到着したらまず、女の子たちの個室へデートの誘いに行こう。それまでに車内で会話を重ねていれば女の子にＯＫがもらえるぞ。今回は残念ながら乗務員さんたちの表は省略したけど、写真で紹介しているのでがんばって自力でデートしてほしい。

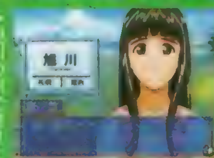




▲◀同じデートでも、誘うか誘われるかで内容が変化するのだ。

一時停車駅にもイベントがあるぞ!

2時間停車する大きな駅ではなく旭川や水戸などの一時停車駅にもイベントが用意されている。駅に到着したら、とりあえず降りてみよう。



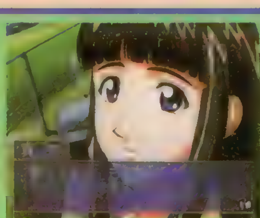
▶旭川の駅で降りよ[illegible]

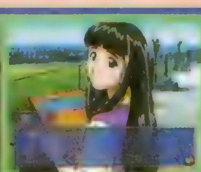
1 札幌

SAPPORO

旭川｜函館

旭川から札幌までは時間の余裕がないので、車内でしっかり会話をしておこう。





◀▲いつになく楽しそうな真美の表情。

キャラ名	時間帯	場所	条件
星奈	昼	ＴＶ塔	誘う
真美	朝	羊ヶ丘展望台	誘う

2 青森

AOMORI

函館｜盛岡

星奈以外のデートイベントは、すべてビジュアルあり。誰とデートしようか、迷っちゃうよね。オススメは新町通り。

▼つばさと一緒にねぶた祭りを見に来たところだ。





▲真美の買い物に付き合って、絵の具を買いに行くイベント。

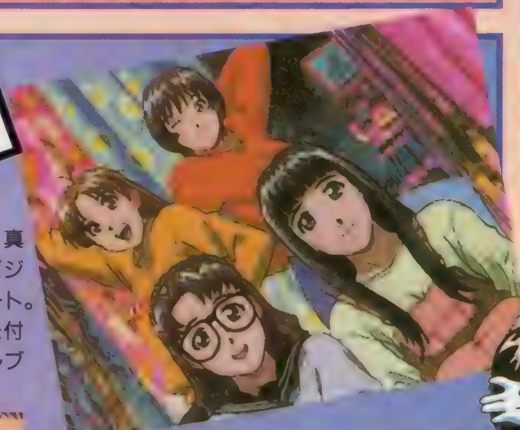
キャラ名	時間帯	場所	条件
星奈	昼	ベイブリッジ	誘う
真美	昼	新町通り	誘われる
真美	夕方	竜飛崎	誘う
つばさ	夜	新町通り	誘う

3 仙台

SENDAI

盛岡｜水戸

仙台では星奈、真美、愛の３人がビジュアルありのデート。この辺りから気を付けないと、ダブルブッキングするぞ。





▲突然の雷におびえて、主人公に抱きつく愛。

キャラ名	時間帯	場所	条件
星奈	夜	定禅寺通り	誘う
真美	昼	定禅寺通り	誘われる
真美	昼	山寺	誘う
つばさ	昼	塩釜魚市場	誘う
愛	夜	青葉城址	誘う

4 東京

TOKYO

水戸｜高崎

東京はイベントが多く、同じ女の子とのデートでも彼女から誘われるパターンと主人公が誘うパターンで内容やシチュエーションが異なるのだ。また、つばさとの浅草でのデートは彼女と一番好感度が高いと発生。断ることはできないぞ。



▲風にあおられて、愛のスカートがヒラリ♥



▲横浜の教会で、星奈と2人っきり……。まるで結婚式をしてるみたいだよね。

▼エレナと小麦を連れて、横浜の中華街で食事をしているところだ。

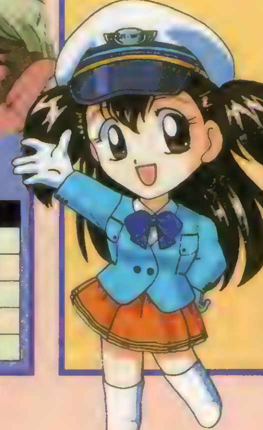




▲東京ではアイドルのみらいと知り合うチャンスもある。

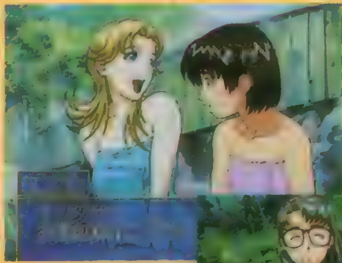


▶ウエイトレスのけさみと、恋人気分でデート♥



キャラ名	時間帯	場所	条件
星奈	夕方	教会	誘われる
星奈	夕方	中華街	誘う
真美	昼	東京駅	誘われる
つばさ	朝	浅草	——
愛	朝	後楽園	誘う
愛	昼	吉祥寺	誘われる
小麦＆エレナ	夕方	中華街	誘う

5 松本 MATSUMOTO
高崎 | 糸魚川



◀エレナと小麦が、気持ちよさそうに温泉に入っているところ。残念ながら混浴じゃないんだよね……トホホ。



▶愛と上高地の湖でボートに乗るイベント。この後はしゃぎすぎてボートから落ち、2人はびしょ濡れになってしまうのだ

松本の見どころといえば、やはり小麦とエレナの温泉イベント！ お約束ながら、ちょっぴりドキッとするぞ。あとは人気アイドルのみらいと、デートができるのも見逃せないところ。松本には誘惑がいっぱいあって、困っちゃうのだ。

キャラ名	時間帯	場所	条件
愛	昼	上高地	誘う
小麦＆エレナ	朝	浅間温泉	誘う
みらい	朝	旧開智学校	誘う
さとみ	夕方	松本城	誘う

8 京都 KYOTO
草津 | 大阪

▼人気のない神社の境内で、さとみと2人っきり。この後、彼女が寝たフリをしてのぞき込んだ主人公にいきなりキスを……。





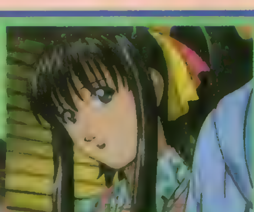
▲風音と比叡山でお散歩。彼女はこの場所で過去にあったことを気にして、ノリがイマイチ悪いんだ ちょっと残念。

京都では5通りのデートがある。さとみは主人公が誘うか誘われるかで2通りのデートが楽しめる。風音、エレナ＆小麦は普段の通りだが、秋子とのデートではいつもと違う大人びた彼女を見ることができる。バッティングだけは避けること。

キャラ名	時間帯	場所	条件
小麦＆エレナ	昼	太秦映画村	誘う
さとみ	朝	比叡山	誘われる
さとみ	夕方	金閣寺	誘う
秋子	夜	祇園	誘う
風音	朝	比叡山	誘う

6 金沢 KANAZAWA
糸魚川 | 岐阜

▶さとみと地下街を歩いていたらシャッターが閉まってしまう。2人で薄気味悪い地下街を歩き回るのだ。





◀つばさが再登場！ この日1日、彼女とデートが楽しめるぞ。ただし、それまでにつばさとうまくいっていないとダメ。

金沢では、いつも一緒にいるエレナと小麦が分かれて行動する。また、つばさとうまくいっていれば、再び出会えるぞ。



▲みらいとの夜のデートは、まさにドッキドキ♥

キャラ名	時間帯	場所	条件
つばさ	昼	金沢駅	誘われる
愛	夜	能登半島	誘う
小麦＆エレナ	昼	片町	誘われる
小麦＆エレナ	昼	片町	誘う
みらい	夜	片町	誘う
さとみ	朝	輪島	誘う

9 大阪 OSAKA
京都 | 岡山



▼水槽の中を泳ぐウナギを見て、感激する風音。意外と子どもっぽいところがあるんだね。



▲チーフのその子に誘われ、ハーバーランドでデートする。これも地道に食堂車へ通って、彼女がいるときに食事をした成果だ。

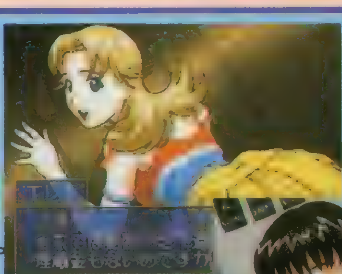
大阪はイベントが多く、バッティングが起きやすいので注意。お目当ての女の子以外からの誘いはちゃんと断ること。



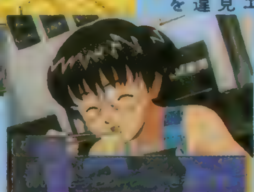
▲しのぶと2人っきりで、大阪城公園でデート♥

キャラ名	時間帯	場所	条件
さとみ	朝	梅田空中庭園	誘う
秋子	朝	通天閣	誘われる
秋子	夕方	大阪城公園	誘う
風音	夕方	海遊館	誘う
静花	夕方	異人館	誘う
菜々子	夕方	アメリカ村	誘う

7 名古屋 NAGOYA
岐阜 | 草津



◀日本文化が好きなエレナは、名古屋城を見て感激する。でも間違った日本のイメージを持っているのかも？



▶小麦と地下街で、美味しそうなうどん屋を見つけて食事をしているところ。ホントに嬉しそうに食べてる。

ここではエレナと小麦が別行動を取る。ここから両方と仲良くなるのは難しいのだ。また、さとみとの夜の遊園地でするデートは、雰囲気がとってもいいから、盛り上がること請け合い！ さとみファンは、絶対見逃してはダメだぞ。

キャラ名	時間帯	場所	条件
小麦	昼	地下街	誘う
エレナ	昼	名古屋城	誘う
さとみ	昼	名古屋城	誘う
さとみ	夜	長島スパーランド	誘われる
秋子	昼	長島スパーランド	誘う

お嬢様グッズプレゼント発表！

電撃プレイステーション76号（6月12日発売）で募集した、コナミから発売の『お嬢様特急』グッズの当選者を発表します。商品の発送には時間がかかることがありますので、到着までほんの少しお待ちください。たくさんのご応募ありがとうございました。

プレミアムテレカコレクション
舟山智恵（富山県）
安　妙子（茨城県）
北田里美（千葉県）

クリアファイルセット
渡辺　崇（神奈川県）
鎌井俊明（静岡県）
柳　茂幸（埼玉県）
福原　望（富山県）
田村利弥（宮城県）

コレクションカード
木山英樹（福岡県）
小松久美（福島県）
萩原隆行（千葉県）
遠山絵美（東京都）
橋爪優鬼（山梨県）

マウスパッド
斉藤　守（群馬県）
玉岡憲将（大阪府）
町田直樹（神奈川県）
田中秀高（徳島県）
長瀬守昭（滋賀県）

ポスターセット
前田宏昭（佐賀県）
水野博昭（岐阜県）
柴田　晋（秋田県）
橋本克敏（群馬県）
加藤奈津子（秋田県）

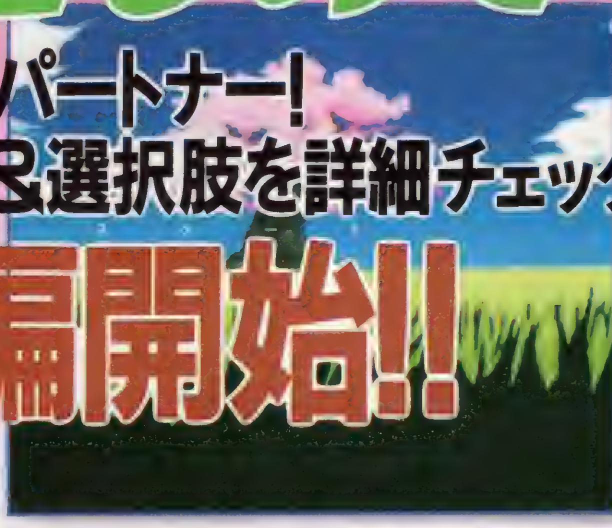
コレクションファイル
高橋友恵（愛媛県）
米倉大勇（三重県）
岡村　淳（東京都）
大野裕明（大阪府）
高橋征一（東京都）

季節を抱きしめて

キミは「麻由の記憶探し」のパートナー！ 前半のストーリー＆選択肢を詳細チェック

待望の攻略編開始!!





季節を抱きしめて

発売中 AVG ▶¥4,800(CD2枚組) ▶SCEI ▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)

前作との相違点をチェック！

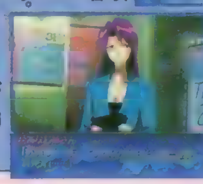
「ダブルキャスト」に引き続き、発売となる本作。基本システムは同じでも、実は①選択肢の数が初めから多い（前作の倍近い）、②女性２人に対する２択（どちらを選ぶか）的な選択が多いという点で、かなりプレイ感覚が前作とは異なってくる。特に後者（②）は、本作において大きくストーリーを変化させるカギとなるぞ。その辺を踏まえて、今回の新たなドラマを攻略していこう。

初めての人に贈る『季節～』STORY講座

この春から大学生になった主人公は、大学構内の桜の老木の下で、記憶を失った少女を発見。しかも、その姿は死んでしまった初恋の少女、麻由にそっくりだった。一緒に記憶を探すうちにいつしか惹かれあう２人…。だが、主人公に想いを寄せるもう１人の女性、トモコはそれが気に入らない。三角関係＆麻由の記憶喪失の謎は果たして!?



▶記憶喪失の少女は自らを麻由と名乗り…。主人公・麻由・トモコの三角関係が見どころ。



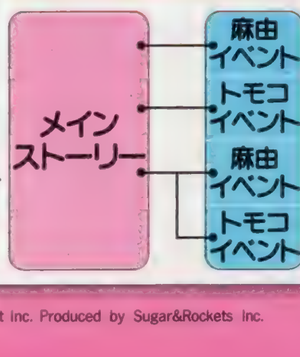
◀登場する女性の数だけストーリーがあるといっても過言ではない。

『季節～』攻略編３つのPOINT

POINT 1 ……麻由＆トモコ 好みの女の子のストーリーを進めよう！

次のページから始まる攻略編では、左側にメインの流れを、右側にその場面で起こり得る（選択肢しだい）イベントを紹介していこう。各イベントは、麻由とトモコの２人に分類しているので、自分の“ひいき”のキャラだけを選んでいくことも可能だぞ。なお、各シーンの区分けは、編集部独自のものであることを追記しておこう。

攻略編の構成例

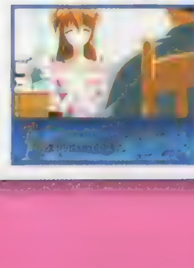


POINT 2 ……選択肢の謎に迫る！

各シーンには「この選択を要チェック!!」のコーナーを設けて、シナリオ分岐に関係ありそうな選択肢をピックアップ。効率良いプレイを手助けしていこう。前述の通り、本作は非常に選択肢が多い。重要な選択肢を見極めた上で、プレイしよう。

POINT 3 ……今回は、前編を攻略

この「季節～」も前作と同じくCD２枚組。今回は、ゲーム前半のDISC１を攻略していこう。ただDISC１での行動は、そのままDISC２のストーリーを決める要因なので、おろそかにはできないぞ。



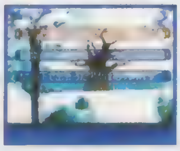
◀順調にいけば、麻由との同居前後あたりまで話は進む。



桜の下で出会った少女

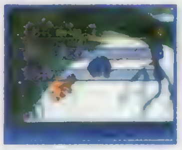
キャンパスを歩くトモコと主人公の2人は、桜の下に1人の少女が倒れているのを発見！　あわてて助け起こしにいく主人公たち。だが、その少女は見慣れぬ制服を着ており、どうやらこの大学の生徒ではない様子。しかも少女の発言から、彼女は記憶を失っているようなのだ。主人公はこのとき…。

この選択を要チェック!!



◀1度目のプレイでは現れない選択肢なので注意。

▼麻由への好感度は、すでに変化しているぞ。



初プレイ時には関係ないが、1度でもクリアしていると、悲恋桜の伝説を思い出すシーンがある。この選択は、終盤で大きく影響することになるぞ。さて、どれを選ぶ？

① 大学



主人公はバイト記者

大学で記憶喪失（らしい）の少女と別れたあと、主人公はアルバイト先のタウンガイド誌の編集部を訪れる。だが、自分の担当である「占いページ」の原稿を書きながらも、先ほどの少女のことが気になって仕方がない…。ついに主人公は、バイクに乗って、街へ少女を探しに出かけるのだった……。

この選択を要チェック!!

注意するのは、麻由を探しに出るか否か。ここまでの経緯で、出てくる選択肢がかなり変化するが、積極的に探せば、きっと彼女も喜んでくれるはず。



◀ゲームには直接関係ないが、自分の占いが見られるのはここだけだぞ。



▶場合によっては、選択肢が増えることもある。彼女のことを思うなら…。

② タウンBOX編集部その1



謎の少女はどこに？

あてもなく飛び出して来た主人公だが、ついに昼間大学で出会った少女に再会！　公園で語りあううちに、少女はやはり記憶喪失であることが判明。主人公は、彼女の手助けをしてあげることを決意する。そんななか、名前がないことを不便に感じた少女が、自らを「麻由」と名付けるのだが……。

この選択を要チェック!!

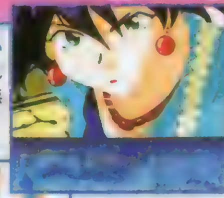
麻由をどこに探しに行くか……クリア条件にはあまり関係ないが、選択肢ごとにシーンが変化していくので、いろいろ試してみよう。また、大学にいる時点で、キチンと連絡手段を考えていれば彼女の居場所はわかるはずだぞ。



▶麻由のヒントを頼りに推理。ヒントがないときは…当てずっぽうか!?

③ 繁華街その1

トモコイベント TOMOKO'S EVENT



▶あんまりしつこいと、トモコに怒られるぞ。しかも、最悪の場合には……。



◀サービスショット。ちなみに、これは主人公の妄想（笑）。

1度クリアしていると、大学のシーンでトモコの詳細データ（笑）を主人公が語る選択肢が現れる。彼女の魅力に迫りたい人は迷わず選択!?



▶トモコ解析画面。主人公っていったい……。

トモコについて語る!

麻由イベント MAYU'S EVENT



◀「麻由の得意なもの」は料理。過去に主人公は、食べさせてもらったことがあるのだろうか？

麻由はどんな子？

主人公の初恋の人……桜井麻由。大学の桜の下に倒れていた麻由にそっくりの少女を見たとき、その思い出がよみがえる。ここでは、麻由（本物）がどんな女の子だったかを、プレイヤーの任意で回想できるのだ。



▲「麻由の好きなもの」は、猫と桜。優しい女の子だったと推測できる。

トモコイベント TOMOKO'S EVENT

編集部で怪事件発生？



◀全部トモコのイタズラ？　それにしてもスゴイ状況♥

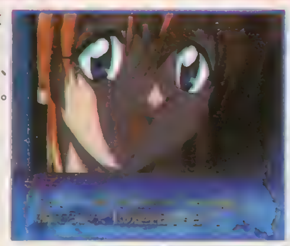
▼差し入れなんて、意外とトモコは優しい女の子？



編集部で仕事中、突然電気が消えて妖しい声とともに生暖かい風……。再び電気が点いたとき、目の前にはトモコの姿があった。今の現象はぜんぶ彼女のしわざ？　進めかたしだいで、こんな事件に遭遇することも。

麻由イベント MAYU'S EVENT

▶とても記憶喪失とは思えない明るさも、この子の魅力。

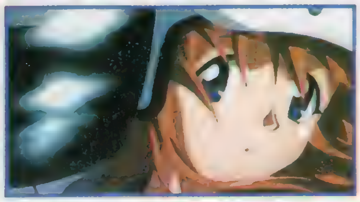


「タウンBOX」誌の占いを読みたいために、「誕生日を今日」と決めてしまう記憶喪失の少女。しかも、主人公から言い出したわけでもないのに、自分の名前を「麻由」と決めるし……。すべて偶然なのだろうか？



▶そんな簡単に決めていいのか（笑）？

牡羊座の麻由で〜す♥



記憶の断片を求めて…

記憶を取り戻すために、主人公と麻由の2人は、夜の街をバイクで走る。唯一の手掛かりと思われるのは、麻由の着ている制服…。だが、主人公の思い付く限りの場所を訪れてみても、ほとんど有効な情報は得られなかった。しかし、麻由はまったく落ち込んでいない様子で、「明日も探す」と言う。

この選択を要チェック!!



◀最初のプレイでは、無難に制服を手掛かりにしよう。



▲断っても麻由はイヤな顔ひとつしないが、男としては……。

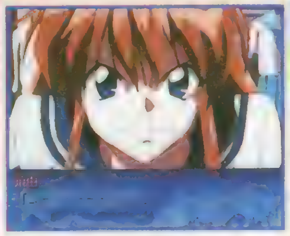
記憶探しの方法は、やはり麻由の制服に着目するのがいいだろう。また、麻由に依頼される「記憶探し」の手伝いは、彼女のことを第一に考えるなら、手を貸してあげるのがいい。

4 繁華街その2

麻由イベント MAYU'S EVENT 手がかりはどこに?

▶なぜか、麻由の撮影会に!? 麻由の顔がコワイ……。





▲こちらも無礼な「ブル○ラショップ」のオヤジに、ご立腹の麻由。

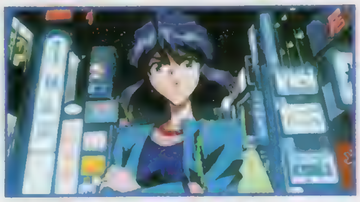
制服の学校を探して、移動できるのは、3カ所。どこを選んでも結局は空振りだが、思わず「おっ?」という状況になる「ブル○ラショップ」がオススメ?

DANGER バッドエンド注意!!

⑤の「繁華街その3」で現れた、「トモコを殴るか否か」の選択。実はこのときにトモコを殴ってしまうと、バッドエンドへの道のりが確定してしまう。それまでにどういう行動をとっていたかは関係なく、この選択肢だけで決定してしまうので、まだストーリーを進めたい人は、ここでは細心の注意を払うように。



◀こうなったら、バッドは確定してしまうぞ。



浮気(?)現場発覚!!

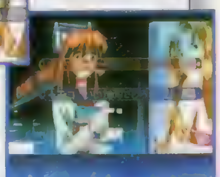
「記憶探し」も空振りに終わり、すっかり夜も更けたころに、2人の前にトモコが現れる。彼女は、主人公と麻由が一緒にいることが不服らしく、主人公と麻由にキツイ言葉を浴びせかける。主人公の説得（言い訳?）に、なんとか落ち着きを取り戻すトモコ。だが、すでにそのとき麻由の姿はなかった…。

この選択を要チェック!!

本作を象徴するような二者択一系の選択肢。どちらにするか……かなり直接的に展開に響くと考えていい。ただし、言い訳しても、両方の好感度が上がるわけではない。そんなに都合良くないのだ。



▲かなりストレートな選択だ。



▶この選択には、くれぐれも注意。

5 繁華街その3

麻由イベント MAYU'S EVENT どっちを取るの?

▶トモコとの仲を邪魔した、と勘違いした麻由は姿を消す。





▲麻由にとって主人公はどういう存在なのか、気になるシーンだ。

トモコに詰問されて困惑する麻由。現時点で、彼女は主人公をどう思っているのか? どちらを立てても、麻由は姿を消してしまうので推測は不可能だが……。



しめ切り前は大忙し!?

麻由がふたたび姿を消してから数日後の「タウンBOX」編集部。主人公は、麻由のことが気になって、しめ切り直前にもかかわらず、原稿が完成しない。編集長に叱咤されるなか、妙案が主人公の脳裏に浮かぶ。それは占い好きな麻由に向けたメッセージを、誌面に載せることだった……。

この選択を要チェック!!

▶トモコへのポイントを稼いでおきたいなら、肯定しておいて損はない。



トモコに相当嫌われていなければ、写真のような質問が、編集長から浴びせられるハズ。ここの答えもプレイヤーの気持ち1つ。ただし、目の前に麻由はいないし、少しくらい浮気しようと思っているとあとで痛い目をみるぞ。

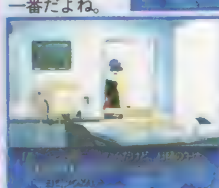
6 タウンBOX編集部その2

トモコイベント TOMOKO'S EVENT



◀こんなトモコの想いに応えてあげよう。

▼ご機嫌なトモコ、素直が一番だよね。



⑥で、編集長の質問に、「え、やっぱり〜」を選ぶと、その後トモコとデートの約束をすることになる。喜んでスケジュールを確認する素直なトモコは、今までのイメージとは違って、非常にカワイイのだ。

デートへGO♥

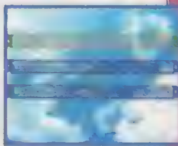


約束の場所には誰が?

日曜の午後2時、喫茶店「四季」。牡羊座（の麻由）に向けて書いた占いの文章のために、店内は「ステキな出会い」を求める客でごった返していた。そんな熱気溢れる店内で、麻由が現れるのを心待ちにする主人公。そして数分後、ドアが開き、ある人物が店内に入ってきたのだが。

この選択を要チェック!!

待ち合わせ場所は当然、四季へ向かうのが正解。だが、違う展開をみたいのなら、あえて別の場所を選ぶのもいいかも。また、トモコが入ってきた場合、彼女に近付けば、デートのシーンになる。



▲順当に「四季」に行くべきか!?



▶トモコを選ぶか否か、の分かれ道の1つだ。

7 喫茶「四季」

バッドエンド注意!!

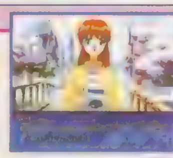
DANGER

麻由（もしくはトモコ）との待ち合わせ場所である喫茶店「四季」。実はこの街には、良く似た名前のお店が存在するのだ。もし繁華街で、ある人から、その店のチラシを受け取っていれば、このシーンで選択することができるが、物語はそこで終わることになる。もちろんその選択肢を選ぶかどうかはキミしだい。

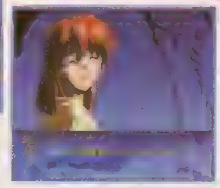


◀オイシイ展開も束の間、バッドエンド行き。

麻由イベント MAYU'S EVENT



▲青空の下での、健康的なデートに。



▲いつでも、笑顔を絶やさない明るい麻由。

麻由との場合、デートといっても「記憶探し」が目的で、街を歩き回るのが基本。だが、途中で猫をいたわる優しい一面も見られるぞ。「悲恋桜」のシーンでは、ロマンティックというよりは、初々しいといった感じ。



◀猫が好き。そういえばあの"麻由"も?

デート♥麻由の場合



夜桜の下で2人きり!?

「四季」で麻由と出会うことができた主人公は、彼女との「記憶探し」を再開。だが、やはり大した成果もあがらないまま日は落ち、2人は最初の出会いの場所である「悲恋桜」へと向かうことにする。バスに揺られながら、主人公は「ずっとホテルに泊っている」という麻由を、自分の家へと誘う……。

この選択を要チェック!!

このシーンで何度も出てくる、麻由を泊めるか否かの選択。かたくなに泊めたくない態度さえ示さなければ、過去の行動に関係なく麻由は家へ来てくれるはず。また、悲恋桜で発見できる花びらは、拾っておいて損はないぞ。



◀確かに怪しいけれど、実はあとあと重要になってくるので拾っておこう。

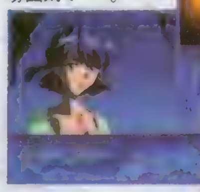
8 悲恋桜

トモコイベント TOMOKO'S EVENT

▶いつになく、お茶目なトモコ。カワイイね。

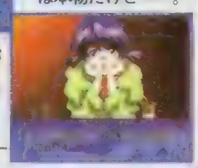


▼トモコとは大人の雰囲気で……。

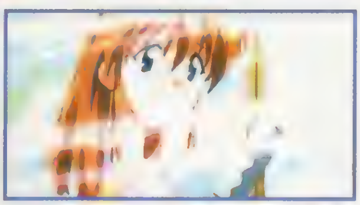


トモコとはまず「四季」でお茶をしたあとに、すぐ「悲恋桜」に直行。いつもと様子の違うトモコに、思わず盛り上がる雰囲気。展開によっては、このままトモコとキス！ってこともある!?

▼主人公への気持ちは本物だけど……。



デート♥トモコの場合



麻由との同居生活!

自宅へと戻った主人公たち。階下のお姉さんに、冷やかされるなどのハプニングも交えつつ、食事も終わりひと休み。風呂を勧められ、無防備（?）な麻由はその場で服を脱ぎ始め……主人公は大あわて。夜はまだ長い（笑）。

以下次号へ!!

この選択を要チェック!!



▲定番（?）といえば、やっぱりベッドの下が一番か!?

▼麻由はとにかく大切に扱ってあげるのがいい。



女の子を部屋に入れた男が、しなくてはならないコト……「えっちな本隠し」。主人公もどこに隠すか迷うが、結果は同じ。ただし、天井裏だけは、少し違う展開が見られるが……。

9 主人公のアパート



話題の「サクセスモード」攻略開始！

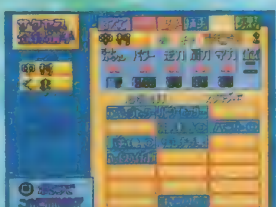
テンポが早くてサクサク進み、手軽に能力の高い選手を作ることができる「サクセスモード」。攻略第1回目の今回は、基本的な育成方法を紹介していくぞ。

実況パワフルプロ野球 '98開幕版

発売中 SPG	▶¥5,800 ▶コナミ ※「メタルギア ソリッド」体験版同梱
	▶MC(5ブロック)、AC、2P対戦可

基礎講座 まずは基本ポイントと3年間のスケジュールを把握しよう！

3年間の定期イベントのなかには、やる気が必ずアップするものもある。それを利用し、さらに下のポイントも頭に入れたうえで、効率の良い練習計画を立てていこう。今回の「サクセスモード」は、初心者にも優しい難易度になっているので、キャラメイクで初期パラメータが高めの選手を引き当てれば、オールAも夢じゃないぞ。



▶ノーリセットによるオールA選手。「センス○」入手が2年夏でもコレ。

知っておきたい4つのポイント

1 キャラメイクにこだわろう

初期パラメータや持っている特殊能力は、「自称」「趣味」「中学時代のクラブ」などの組み合わせによって変化する。いろいろ試してみよう。ダメダメなら即ロードだ！

2 弱小高校でプレイせよ！

レギュラーになれば練習メニューが増えるので、1年夏からレギュラーになれる弱小高校を選ぶのがオススメ。自分が活躍すれば、弱小高校でも全国制覇は可能だぞ。

3 スカウト評価は試合で上げる

早い段階でレギュラーになり、試合で活躍していれば、スカウト評価を気にする必要はまったくない。たとえ地区予選すべて1回戦負けでも、プロ入りできちゃうのだ。

4 試合前は体調&やる気アップ！

体調とやる気は、試合でのパラメータに影響する。野手の場合は、体調とやる気を回復させておくと打撃時に表示される打率が上がる。チーム全体の調子も良くなるぞ。

3年間の定期イベント一覧

学年	時期	イベント
1年目	4月1週	入部
	5月2週	キャプテンの助言
	6月1週	鬼頭登場
	2週	望月キャプテンの悩み
	3週	猫田燃える(やる気アップ)
	4週	スカウト登場(やる気アップ)
	7月1週	レギュラー発表(レギュラー落ち→やる気アップ)
	2週	夏の地区大会　1回戦
	3週	同　準決勝
	4週	同　決勝
	8月1週	甲子園出発
	2週	全国高校野球選手権大会　1回戦
	3週	同　決勝 ※地区・全国大会を通じて負けた翌週から夏合宿突入(～8月3週)
	4週	新キャプテン発表→猫田が就任 猫田「キャッチャー欲しい」発言
	9月1週	鬼頭に入部依頼→入部
	2週	レギュラー発表
	4週	青龍高・滝本登場(投手→球速アップ、野手→筋力・技術アップ)
	10月1週	秋の地区大会　1回戦
	2週	同　準決勝
	3週	同　決勝
	11月2週	猫田と五十嵐(ノック:五十嵐不調)
	4週	花崎(元・パワフル高)転入→入部
	12月3週	クリスマス
	1月1週	初詣(おみくじ→大吉～凶)
	3週	速水・権田のケンカ
	4週	選抜出場校発表
	2月1週	「もうすぐ学年末テスト」
	2週	バレンタインデー
	3週	レギュラー発表
	3月1週	学年末テスト ※赤点(20点以下)を取ると3月いっぱい勉強コマンドしか選べない。選抜出場の場合は3月2週のみ。
	2週	甲子園出発
	3週	選抜高校野球　1回戦
	4週	同　決勝
2年目	4月1週	新入部員・竹之内登場
	2週	猫田と五十嵐(部室：五十嵐退部決意)
	4週	速水が神社でシュート500本(やる気アップ)
	5月2週	五十嵐退部(チームメイト評価が高いと、投手・野手ともに大幅能力アップ)
	4週	権田の鉄ゲタ練習
	6月2週	権田に入部勧める
	4週	速水に入部勧める
	7月1週	レギュラー発表
	2週	夏の地区大会　1回戦
	3週	同　準決勝
	4週	同　決勝
	8月1週	甲子園出発
	2週	全国高校野球選手権大会　1回戦
	3週	同　決勝
	4週	新キャプテン発表 ※主人公か荒井のどちらかが就任
	9月1週	速水か権田を野球部に誘う ※誘った方が入部
	2週	レギュラー発表
	10月1週	秋の地区大会　1回戦
	2週	同　準決勝
	3週	同　決勝
	11月1週	青龍高・滝本と橘商業・久方の対決(やる気アップ)
	3週	猫田がドラフト指名される(やる気アップ)
	12月3週	クリスマス
	1月1週	初詣
	4週	選抜出場校発表
	2月2週	バレンタインデー
	3週	レギュラー発表
	3月1週	学年末テスト
	2週	甲子園出発
	3週	選抜高校野球　1回戦
	4週	同　決勝
3年目	4月1週	新入部員・望月(弟)登場
	7月1週	レギュラー発表
	2週	夏の地区大会　1回戦
	3週	同　準決勝
	4週	同　決勝
	8月1週	甲子園出発
	2週	全国高校野球選手権大会　1回戦
	3週	決勝戦相手校の選手が登場 全国高校野球選手権大会　決勝 ※3年目の夏は地区・全国大会を通じて負けた時点で11月3週へ。
	11月3週	ドラフト発表

練習講座 投手・野手それぞれの基本的な練習方針を徹底紹介!!

今回の攻略は、弱小高校で1年夏からレギュラーになることを前提に進めていこう。投手・野手ともにレギュラーになった時点で、練習メニューが充実するので、最も早くレギュラーになれる弱小高校が選手育成には一番有利なのだ。また、1年目4月1週(入部)のあとにセーブし、監督との会話で「野球超人伝」のイベントが起こるまでロードを繰り返すことをオススメしたい。野球超人伝を読んで理解できれば(失敗もあり)、野手なら「センスO」「逆境O」「チャンスO」。投手は「ピンチO」「抑えO」が入手でき、選手育成を有利に運べるのだ。ぜひとも試してほしい。

投手

投手でもっとも重要なのはスタミナ。1年夏の地区大会では、まだスタミナが低いはずなので非常に疲れやすい。キャラメイクでは、なるべくスタミナ値が高い選手が出るまで作り直したほうがいい。

投手の練習

メニュー	プラス効果	マイナス効果
遠投	筋力/監督評価・キャプテン評価	――
走り込み	筋力・スタミナ/監督評価	技術
グランド整備	筋力・スタミナ/監督評価・キャプテン評価・チームメイト評価	――
キャッチボール	敏捷・技術・コントロール/チームメイト評価	――
球速UP	球速・筋力/監督評価	コントロール
コントロールUP	コントロール・技術/監督評価・キャプテン評価	球速
変化球	変化球・技術/監督評価・キャプテン評価	筋力・球速
シャドウピッチング	球速・コントロール・技術	――

野手

「野球超人伝」イベントで入手できる「センスO」は、能力アップに必要な経験点が2/3になるので、絶対におトク。パワーをB以上に上げて自分のホームランでケリをつける試合展開を目指したい。

野手の練習

メニュー	プラス効果	マイナス効果
素振り	筋力・技術	――
走り込み	筋力/監督評価・キャプテン評価	技術
グランド整備	筋力/監督評価・キャプテン評価・チームメイト評価	――
キャッチボール	敏捷・技術/チームメイト評価	――
筋力トレーニング	筋力	敏捷
ノック	敏捷・技術/監督評価・キャプテン評価・チームメイト評価	――
ティーバッティング	技術	筋力
短距離ダッシュ	敏捷/キャプテン評価	――

投手・野手ともに同じ効果の練習

メニュー	プラス効果	マイナス効果
ボール拾い	筋力・敏捷/監督評価・キャプテン評価・チームメイト評価	――
ストレッチ	技術・体調回復	――
守備の連携プレー	敏捷・技術/チームメイト評価	筋力

レギュラーになる前は…

グランド整備と"相談"が必須

まずは「グランド整備」でスタミナと各評価を上げる。故障率が高くなったら監督とキャプテンに相談し、評価をアップさせていこう。スタミナの初期値が高ければ、野手同様に「ボール拾い」と相談でもいい。



◀監督評価は、このコメントがレギュラーになる目安だ。

ボール拾い&野球超人伝

監督と相談して野球超人伝を読み(このイベントが起こらない場合は即ロード)、「センスO」をゲット。あとは「ボール拾い」(体調が下がりにくいので連続使用可)と、監督&キャプテンとの相談でOK。



◀キャプテン評価は、このコメントが出るまで上げよう。

レギュラーになったら…

スタミナアップが先決

試合で9回を投げきるには、最低でもスタミナCは欲しい。まずは、「走り込み」でスタミナアップにつとめ、変化球や球速はそのあとで上げていく。変化球は、2年目夏までにある程度は上げておこう。



◀「走り込み」は体調が下がりやすい。体調の回復も忘れずに。

まずは筋トレでパワーアップ!

弱小高校では自分が活躍しないと勝つのは難しい。まずは、筋力点が多く入手できる「筋トレ」でパワーをB以上にしておこう。最初に「センスO」を取っておけば、野手育成は、かなりラクになるはず。



◀「センスO」があれば、1年夏の大会前にもパワーBが可能。

検証 サクセスをつかむために… 重要ポイントをチェック!!

重要なのは、前作やN64版「5」の常識とは違う、この「98」ならではの育成法を見つけること。そこで、選手育成に大切な4つのポイントを検証するぞ。

彼女は作るべきか?

「恋の病」の弊害が大きいので、早い段階では彼女はいらない。ただし、3年目の誕生日プレゼントでは、特殊能力や能力アップが見込めるので、彼女を作るのは2年目以降でいい(でも、姫野さんには要注意!)。プレゼントは、彼女によってもらえるものが違うぞ。

キャプテンになるべきか?

自分が野手でキャプテンの場合、2年秋の大会では投手が花崎しかいないので、彼1人で投げ抜くのは非常にキツイ。ところがキャプテンになっていない場合だと、不思議なことに結構抑えてくれるのだ。キャプテンには、あえてならないほうがいいのかも……。

特殊能力の取り方は?

はっきり言ってランダムイベント(ダイジョーブ博士など)による能力アップや特殊能力ゲットは当てにしないほうがいい(発生率が低いので)。監督への相談(野球超人伝を読む)や、五十嵐先輩の退部イベントなど、確実に得られるものを利用していこう。

相談の重要性とは?

とくに重要なのは、監督と3年目に入部する望月(弟)。投手の場合、監督の特訓イベントではスタミナとコントロールが大幅アップし、体調&タフ度がゼロの状態でも故障することなく能力アップできる。「特訓をやりましょう」と言う望月(弟)も同様の効果がある。



ときめきの放課後™
ねっ★クイズしよ♥

ときめきの放課後
〜ねっ★クイズしよ♥〜

発売中 ETC	▶¥5,800 ▶コナミ
	▶MC(1ブロック)

プレイ時間が比較的短く済ませられるから、とりあえずエンディングを迎えた人も多いだろう。でもバッドエンドだったりしてないかな？ 今回の攻略のテーマは"脱・女々ヤロ"だぞ！

ハッピーエンディングを迎えるためのステップアップガイド

発売日から1週間経ったわけだが、いまだに迎えるエンディングはバッドエンドって人も多いだろう。「女のコの評価も高いし、正解率も80%を超えてるのになぜ……？」と首を傾げるのは当たり前。なぜなら、ハッピーエンディングを迎えるためのハードルはきわめて高いからだ。何度もやり込めば答えを覚えるから、必然的に正解率は高くなるだろう。今回はそれ以外の、感情度の上げ方についてレクチャーしていこう。



▶各イベントは、ハッピーエンディングを迎えるためにも見ておきたい。



▲女のコの感情度が高ければ、こんな特殊イベントが発生するのだ。

感情度には「ときめき度」と「友好度」がある



▶パートナーに選ぶと友好度、正解するとときめき度が上昇。

ハッピーエンディングへ近づくためには、女のコの感情度を上げることが必要不可欠。だが感情度は2種類あるので注意。正解率が高いのにバッドエンドになってしまう人は、この友好度かときめき度が不足していると思われる。右の図を見ればわかる通り、ゲームオーバーにさえならなければ感情度は下がらない。要は目当てのコだけをパートナーに選び、ガンガン正解していけばいいのだ。

パートナーに選ぶ	正解率が高いミニゲームで勝つ
UP	UP
友好度	ときめき度
DOWN	DOWN
ゲームオーバーになる	ゲームオーバーになる

キャラによって上下する数値は異なるぞ

詩織	勉学、スポーツ
如月	文化系、小説、映画など
紐緒	科学系
片桐	芸術系
虹野	スポーツ観戦もの、料理
古式	スポーツ、上流階級知識でないもの
清川	スポーツ、園芸
鏡	おしゃれ
朝日奈	遊び関係の知識
美樹原	勉学、動物関係
優美	アニメ、ゲーム、スポーツ
館林	勉学、スポーツ
伊集院	勉学、上流階級知識
好雄	女の子関係の話

女のコたちの感情度を上げるには

では具体的に感情度を上げるにはどうすればいいのか？ まずは、お手つきを少なくするのは絶対条件。それから、パートナーを1人に限定してプレイし、そのコの好きなジャンルを中心に全パラメータを上げていこう。これで友好度とときめき度が同時に上げられるのだ。女のコの好きなジャンルの目安は、左の表を参考にしよう。なお、好雄の場合は友好度だけがアップするぞ。



▶逆に言えば、感情度の上昇なしではこんなイベントは見られない。

エンディングは2つずつある!?

バッドエンドを回避して、見事にハッピーエンディングを迎えることができた人に朗報だ！ なんとエンディングは2種類あるらしいという情報をキャッチした。詳しい条件などはまだわかっていないが、1度クリアした人も再プレイすることをオススメする。イベントグラフィックが少ないだけに、エンディングは是非見ておきたいよね。

一途なプレイスタイルでひたすら頑張ろう!

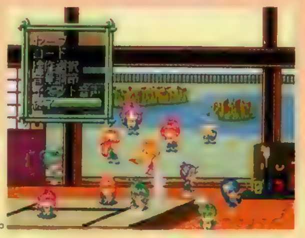


▶この画面になってしまったら即ロードが基本だぞ。

「ときめき」本編では、複数の女のコの爆弾処理で振り回されることもあった。今作ではコンティニューしない限りその心配はないから、常に一途な姿勢を貫き通そう。ただし以下で解説していることは注意してほしい。

★こまめにセーブ! 失敗したら即ロードせよ

メモリーカードの容量が許す限り、ひと月ごとにセーブするようにしよう。目指すは全問正解の正解率100%のオールA。正解率が100%に満たなくても、成績表がオールAなら問題はないだろう。とにかくコンティニューだけは厳禁だ！



▶この画面になったらセーブを。

●ゲームオーバーの恐怖



コンティニューすると…



こんなに下がる!!

●ジャンルによって上昇率が異なる

例えば朝日奈のパラメータがこの状態のとき



ジャンル選択で科学を選ぶ



UP率微量

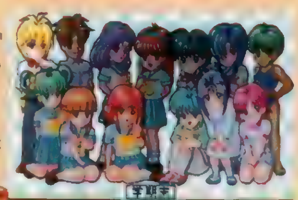
ジャンル選択で雑学を選ぶ



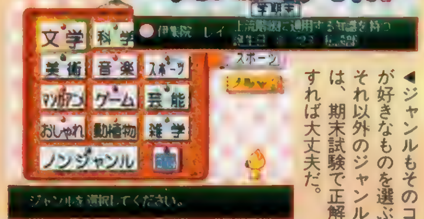
UP率少量

★女の子は１人に絞ってプレイせよ

ゲームを続けていくと、ほかの女のコの評価もどんどん上がっていくから「ちょっとぐらいほかのコをパートナーに選んでもいいかな?」とか思いがちだ。しかし、それではクリア条件を満たすほどの友好度は望めないと考えよう。そして、目当てのコが好みとするジャンルを徹底的に正解しまくるのだ。もちろん、少しでも成績が悪かったら、即ロードしよう。



▶「このコ!」と決めたら、とことんそのコだけをパートナーに選び続けよう。浮気しちゃダメだよ。



◀ジャンルもそのコが好きなものを選ぶ。それ以外のジャンルは、期末試験で正解すれば大丈夫だ。

★顔マークはときめき状態にせよ

かなり正解率が高くて特定のコだけを選んでいるのに、なかなか顔マークがときめき状態にならないのは、ときめき度の低さが原因。そのコの好きなジャンルに正解することと、ミニゲームで失敗しないことを心がけよう。



▶こんなパラメータじゃまだまだ！　とにかくときめき状態まで上げよう。



通知表　1年A組　1学期:

	文学	科学	社会	美術	音楽	スポーツ	マンガ
問題数	1	2	0	1	3	1	0
正解数	1	2	0	1	2	1	0
正解率	100%	100%	%	100%	66%	100%	%
評価	A	A		A	B	A	

	ゲーム	芸能	おしゃれ	動植物	雑学	総合
問題数	3	7	0	4	1	23
正解数	3	4	0	2	0	16
正解率	100%	57%	%	50%	0%	69%
評価	A	C		C	D	[illegible]

▲ＢやＣの評価は問題外。赤い色でも青い色でもいいから、とにかくＡの評価を受けるまで、地道にコツコツ頑張ろう。

♥ミニゲームワンポイント攻略

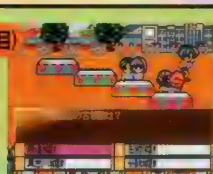
ミニゲームを成功させると、目当ての女のコだけでなく全員のときめき度がアップする。だから必ず成功させよう！

つなひき　体育祭(１年目)



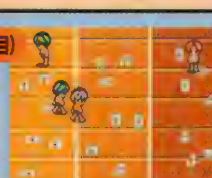
特に難しいことはなく、クイズに速く正解すればOK。ただしボタン設定は、カーソル選択の方がミスをしにくいだろう。

アメ食い二人三脚　体育祭(２年目)



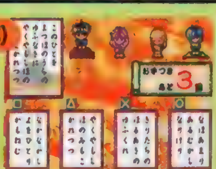
女のコの「1、2」のかけ声よりも若干早めにボタンを押すのがポイント。転びさえしなければ楽に１位が狙えるぞ。

封筒ばらまきクイズ　体育祭(３年目)



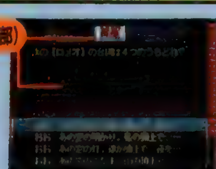
スカさえ出なければ、アメ食い二人三脚と同じ要領で楽勝だ。右側にある封筒ほどスカが少ないが、結局は運しだい。

百人一首　文化祭(文芸部)



下の句の一番上の文字をチェックしておき、それが読まれたらすかさず答えればOK。これなら歌を知らなくても大丈夫。

台本暗記クイズ　文化祭(演劇部)



地道にセリフを覚えるのが一番の攻略法。ただしロメオの"ロ(ろ)"と"ロ(くち)"などが間違いやすいので、注意しよう。

まぜまぜ!　文化祭(科学部)



大きな連鎖を組むよりも、こまめに消してコアラ玉を出すようにすると有利。あまり積み重ねない方がいいだろう。

15パズル　文化祭(美術部)



一番難度が高いのがコレ。左上から絵を完成させるように組み立てていくと楽だ。⊗ボタンを有効利用するのがポイント。

曲あてクイズ　文化祭(吹奏楽部)



逆回しは曲の音色で判断しよう。ただし『ときめき』シリーズをプレイしたことがないと、ちょっと不利かも。

迷路クイズ　文化祭(電脳部)



方向転換のパネルは、その場で向きだけを変えるもの。これさえ認識していれば、曲がる方向を間違えない限りOKだ。

電撃コンストラクション

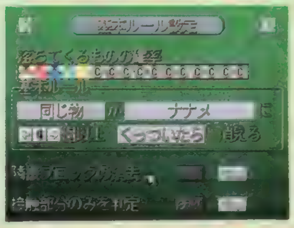
落ちゲーやろうぜ!

「自分は絵が描けないから、コンストラクションなんてムリだ」と、あきらめてはいないかな? 今回の紹介を読んで、挑戦してみてほしい!

電撃コンストラクション 落ちゲーやろうぜ!	
発売中 ETC	▶¥5,800 ▶メディアワークス
	▶MC(3〜15ブロック)、マウス、MT、2P対戦可

絵が描けなくても落ちゲーは作れるぞ!!

「落ちゲーやろうぜ!」なら「ドット絵なんか描けないぞ!」というアナタだって、オリジナルのゲームが作れちゃう! 今回は、CDに収録されたサンプルグラフィックを使ってゲーム画面を作る方法を紹介しよう。グラフィックを描かないで済むぶんのエネルギーは、イカしたルール設定を考えるのにまわしてくれ!



◀キャラのアニメもサンプルのものが使えるけど、今回はパス。

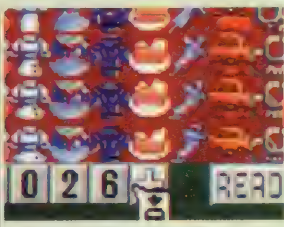
サンプルグラフィックを使うには…?

サンプルグラフィックを使えるようにするには、「ビジュアル」の「スタンプ」画面から「ROM」のボタンで行ける右の画面で、ROMシートを設定する必要がある。左の枠に表示されるのがシート1枚分で、シート12枚まで選んで使うことができるぞ。マニュアルのリストも参考に選ぼう。

ROMシート画面

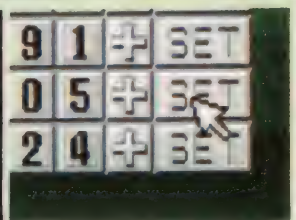


ここで選んで



▲左の枠で確認しながら、使いたいサンプルグラフィックのナンバーを選択。

ROMシートに設定



▲1〜12の枠の「SET」を押せば、枠に表示されたグラフィックが設定される。

グラフィック作成の手順は同じ

グラフィック作成の手順は、自分で描いた絵を使うときと変わらない。ROMシートに設定されたグラフィックは、ユーザーシートの下の方にあるので、グラフィック枠の左にある画面移動ボタンで使いたいものを探そう。ブロック、背景、枠など、それぞれの雰囲気に気を配るといい感じになる。



1 ▲ブロックはアニメパターンも豊富。



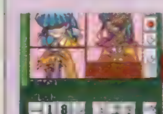
2 ▲枠を作るには、このタイプを組み合わせて。



3 ▲サンプルゲームには使われていない顔も。

色の設定はパレットスポイトで

ROMシートのグラフィックをそのままのイメージで使いたいなら、パレットスポイトを使って配色を設定しよう。ブロック用グラフィックなどは、いろんな色をコマごとに指定してあるものもあるぞ。



▲スポイトのボタンを押してから、吸い出したい部分を選択。



▲「S(セット)」を押せば、現在のパレットに設定される。

色を変えるのもカンタン!!

色だけを変えて使いたい場合は、自分で作ったパレットを設定するだけでOK。ブロックの色を変えたり、背景用タイルの雰囲気を変えてみれば、簡単にオリジナリティが出せる。



◀前回も解説したように、パレットの番号は控えておこう。

あとはキミのセンスがものをいうぞ!

というわけで、ROMシートのグラフィックだけでざっと作ってみたのが、この画面。センスしだいで、もっとカッコイイ画面や、カワイイ画面がいくらでも作れるはずだ。



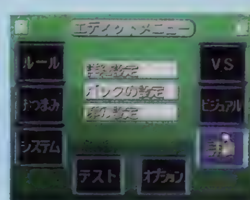
◀背景は「拡張グラフィック」の全画面サイズでデザイン。クールめ狙い?



▲ブロックは、ペンギンに。ほかのグラフィックのパレットをそのまま流用して色違いのブロックを作成。

こんなところがわからない! Q&Aの質問を募集!!

電撃PSでは「落ちゲーやろうぜ!」を完全フォロー! そこで、読者のみんなからの質問に答えていく、Q&Aコーナーを開設することになったぞ。「この設定の使い方がわからない」、「こんなルールを作りたいんだけど、どうしたらいい?」といった質問のほか、「こんな使い方もできるぜ」っていう、キミの見つけたテクニックも募集。電撃PS編集部「落ちゲーQ&A」係まで!



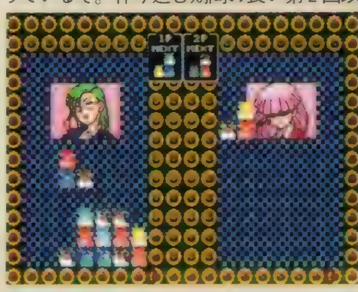
▲質問・情報は、なるべくくわしく書いて送ってくれ!

  イラスト/岩瀬さとみ



賞金総額110万!! 落ちゲーグランプリ開催！

本誌の発売日は、ついに第1回審査のための応募しめ切り当日となった。まずは賞金5万円を目指しての自信作は完成したかな？　次回も楽しい作品、アッと驚くような作品の届くのを、楽しみに待っているぞ。作り込む期間の長い第2回以降になれば、応募作全体のレベルアップも予想されるので、次回に賭けるキミはテストプレイを重ね、さらに完璧な作品を目指してほしい！　今回から募集を開始した、Q&Aも積極的に活用しよう。コンテストに応募するときには、メモリーカードだけじゃなく、作品についてのアピールも同封してあればなお良しだ！



◀今回の記事を参考に、キミなりのアイデアで落ちゲーの歴史を変えよう！

落ちゲーグランプリ賞金

第1回〜3回コンテスト

1位	……賞金5万円
2位	……賞金3万円
3位	……賞金1万円
電撃王賞	……賞金1万円

審査員の選考によって、毎回決定。4位以下の作品にも、Dに収録のチャンスがあるぞ！

グランプリ

グランプリ	……賞金50万円
準グランプリ	……賞金20万円
電撃王落ちゲー大賞	…賞金10万円

第1回〜3回の応募作すべての中から、審査員による選考と読者の投票によって決定！

グランプリスケジュール

第1回〜第3回の期間ごとに審査をおこない、1位〜3位の作品を決定。ここで選ばれた作品は、電撃PS-Dの付録CDに体験版として収録されます。それぞれの期間ごとに送るか、4カ月かけてじっくり作るかはアナタしだい！

第1回コンテスト応募終了

10月発売予定のDに第1回の入賞作品のサンプルゲームを収録。そのほかの応募作品はセーブデータとして収録。

第2回しめ切り…'98年9月21日

12月発売予定のDに第2回の入賞作品のサンプルゲームを収録。そのほかの応募作品はセーブデータとして収録。

第3回しめ切り…'98年11月16日

'99年2月発売予定のDに第3回の入賞作品のサンプルゲームを収録。そのほかの応募作品はセーブデータとして収録。

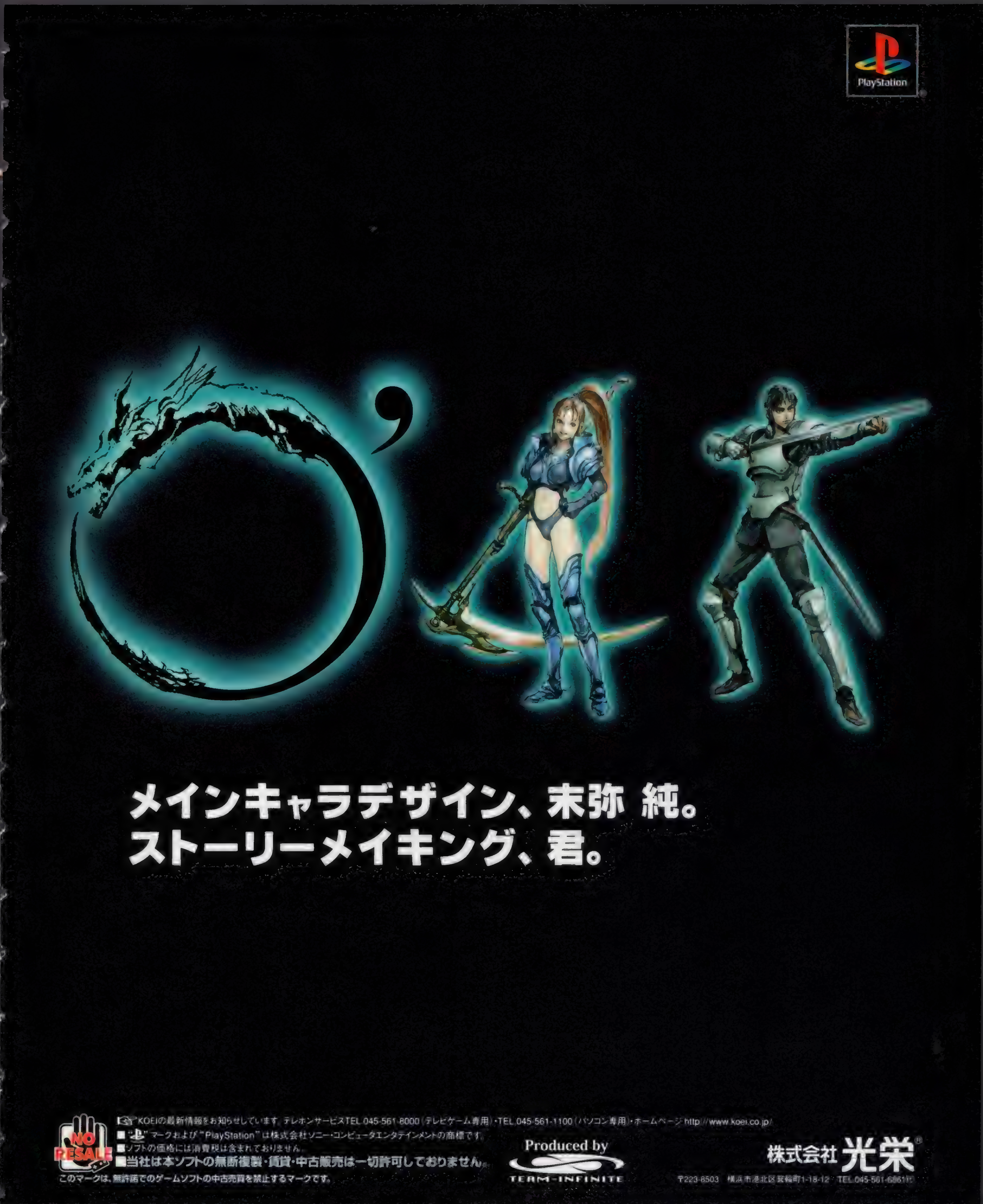
応募方法

メモリーカードによる応募のみを受け付けます。あなたの作成したゲームデータを「大きい」（15ブロック）でセーブ（パスワードは空欄のままで！）したメモリーカードと、住所、氏名を書いて切手を貼った返信用封筒を同封して、下記のあて先まで。

あて先
〒101-8305　東京都千代田区神田駿河台1-8
東京YWCA会館5Ｆ　（株）メディアワークス
DPS落ちゲーグランプリ係

●電撃王賞及び電撃王落ちゲー大賞の受賞資格は、ゲーム関連の専門学校に在籍していることです。


KOEI
20th Anniversary
20周年記念特別作品
ロールプレイング・レボリューション
Zill O'll
ジルオール
この冬、新発売●プレイステーション版：6,800円


PlayStation
メインキャラデザイン、末弥 純。
ストーリーメイキング、君。
NO RESALE
KOEIの最新情報をお知らせしています。テレホンサービスTEL.045-561-8000（テレビゲーム専用）・TEL.045-561-1100（パソコン専用）・ホームページ http://www.koei.co.jp/
■ "PS" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
■ソフトの価格には消費税は含まれておりません。
■当社は本ソフトの無断複製・賃貸・中古販売は一切許可しておりません。
このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。
Produced by
TEAM-INFINITE
株式会社光栄®
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861(代)


絶世の悪女。
安西ひろこ
原作小説先行発売中!
中国古代。姜子牙率いる西岐軍が昏君紂王打倒に立ち上がる…。
歴史ポケットシリーズ 封神演義［全7巻］許仲琳・編 各600円
1・蠱惑の妖女編 2・憂悶の義士編 3・真義の訣別編 4・十絶陣の悪夢編 5・破誅の東征編 6・妖しの戦陣編 7・崩落の皇城編 8月下旬発売
封神演義
封神演義 2
長大な原典をダイジェスト、
人物・宝貝を網羅した超入門書!
封神演義大図鑑 1,200円
封神演義 大図鑑



20th Anniversary
20周年記念特別作品
KOEI
美しいものには、トゲがある・・・。
9/10発売
メインキャラクターデザイン © 岡崎武士
美しい妖魔・妲己が商の国を滅ぼす。
シミュレーション・ロールプレイングゲーム
封神演義
ほうしんえんぎ
《中国の一大伝奇ロマン「封神演義」が、いま、プレイステーションに甦る。》
天と地を縦横無尽に駆けめぐる、今までにない3D空間バトル。
山を崩し、水を操り、大地をえぐる、地形をも変える宝貝の破壊力。
それは、奇想天外・波瀾万丈・痛快無比、道士・太公望と
妖妃・妲己が繰り広げるファンタジックストーリー。
プレイステーション版 6,800円
アナログコントローラ SCPH 1200 DUAL SHOCK 対応
※画面写真は開発中のものです。
これが、宝貝の驚異的パワー。
大地が
宝貝により
盛り上がる
KOEIの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス・TEL.045-561-8000（テレビゲーム専用）・TEL.045-561-1100（パソコン専用）・ホームページ http://www.koei.co.jp/
■当社は本ソフトの無断複製・賃貸・中古販売は一切許可しておりません。
■ソフト・書籍の価格には消費税は含まれておりません。
■"PlayStation" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。
NO RESALE
PlayStation
Produced by 福気 Fu-Qi
株式会社光栄
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861㈹


KOEI
20th Anniversary
新感覚ファンタジーバトル
デストレーガ
STREGA
レリックを復活させ大陸支配をもくろむ者たちと、
その力を再び封印しようとする操者の末裔たち。
魔法飛び交う超絶的なファンタジーバトルが、いま始まる。
——9月23日発売予定——


山折り
PlayStation
遠距離戦はマホー。
接近戦は身体でバトれ。
■城塞や遺跡などの広大な3次元フィールドを自由自在に移動しながら、地形の高低差を利用した攻撃・防御が楽しめる。■遠距離からの魔法攻撃は、これまでにない派手さとド迫力。接近したときの直接攻撃との使い分けで勝敗が決まる。■3つのボタンの組み合わせで多彩な魔法攻撃が楽しめる。また音声を聞けばどんな魔法になるのかが判り、直感的に遊べる。
ボタン
魔法 速さ 力 拡散
音声 ティル アス フォウ
■キャラクターは総勢12人。それぞれの個性にふさわしい声優をキャスティング。主人公には石川 英郎と桑島 法子を起用!
テレホンサービスTEL.045-561-8000（テレビゲーム専用）
TEL.045-561-1100
http://www.koei.co.jp/
■"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
■ソフトの価格には消費税は含まれておりません。
■当社は本ソフトの無断複製・賃貸・中古販売は一切許可しておりません。
NO RESALE
このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。
KOEI
STREGA
プレイステーション版
●5,800円
アナログコントローラ
DUAL SHOCK 対応
Produced by ω-Force
OMEGA
株式会社 光栄
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861

キャッチ・ザ・ハート ――
TAITO®

当たるかな？



電茶でGO!™

Wプレゼントキャンペーン

絶好調発売中の
電車でGO!



プレイステーション用ソフト
価格5,800円（税別）
©TAITO CORP 1997

で

買った
その場で



電茶が当たる！

更に抽選で"黄金の運"を
お持ちの200名様に



こりゃスゴイ!

20世紀最後のお宝！
「特製金のコントローラ」も当たる！

■応募要領:1.プレイステーション用ソフト「電車でGO!」を購入する。→2.その場でスクラッチカードをもらい、削る。→3.当たるとその場で「電茶（特製缶入緑茶）」をプレゼント！当たってもハズれても裏面に必要事項を記入してタイトーに送る。→4.抽選で毎週20名様（総計200名様）に「特製金のコントローラ」をプレゼント！ ■締め切り:平成10年8月17日（月）当日消印有効 ※景品が無くなり次第終了します。

株式会社タイトー® タイトーホームページ http://www.taito.co.jp/

本社:〒102-8648 東京都千代田区平河町2-5-3 家庭用ゲームに関するお問い合わせは:〒223-8570 神奈川県横浜市港北区高田町50 タイトーお客様係 TEL:045-593-7115（受付時間 月～金 13:00～17:00）

PlayStation

消せるかな？

真のパズボブファンなら見逃せない。
「滑車」と「デビルン」に挑戦だ！



パズルボブル4
PUZZLE BOBBLE 4™

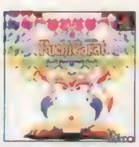
©TAITO CORP. 1998

●ゲームモードは「ひとりでパズル」「ひとりで対戦」「ふたりで対戦」の3種類。
●パズル面は驚異の540面。9人のキャラクターから好きなキャラが選べます。
●ひとりで対戦モードでは、キャラ同士の会話を物語形式で楽しめます。

8月6日発売予定 プレイステーション用ソフト 価格4,800円（税別）

DUAL SHOCK 対応

プレイステーション ラインナップ



プチカラット
メーカー希望小売価格
4,800円（税別）



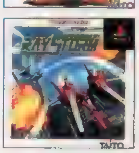
Gダライアス
メーカー希望小売価格
5,800円（税別）



まじかるでーと
メーカー希望小売価格
5,800円（税別）



サイドバイサイド スペシャル
メーカー希望小売価格
5,800円（税別）



THE BEST
レイストーム
メーカー希望小売価格
2,800円（税別）



アルカノイド リターンズ
メーカー希望小売価格
4,800円（税別）



スペース インベーダー
メーカー希望小売価格
2,800円（税別）



ATLUS×ファミ通 攻略本案内

『REBUS公式ガイドブック』JK·VOICE著
好評発売中！ A5判 本体1,200円

『ダークメサイアのすべて』CB's Project著
好評発売中！ A5判 本体1,100円

●表示定価は本体価格となっております。 ●本製品はお近くの書店でお買い求めください。

アトラスレーベル ゲームミュージックCD

「デビルサマナー ソウルハッカーズオリジナルサウンドトラックス<完全収録盤>」好評発売中！（2枚組）税込価格3,873円

「デビルサマナー ソウルハッカーズハイパーリアレンジ」 好評発売中！税込価格2,854円

「レブス<オリジナルサントラ＆クラシカルアレンジ>」好評発売中！（2枚組）税込価格3,873円


仕掛けるは罠、狙うは奴
立体空間罠地獄
TRAP GUNNER
トラップガンナー
©ATLUS 1998
アナログコントローラ対応（振動のみ）
●プレイステーション専用ソフト ●トラップアクションゲーム（1～2人用）
●メモリーカード・DUAL SHOCK対応
流星野郎のGAME MAX！「ゲームマックス！」
■TBSラジオ 954KHz
毎週日曜・深夜／25:30～26:00
■ラジオ関西 558KHz
毎週金曜・夜／22:30～23:00
ON AIR!
GAME MAX
アトラスFAXステーションサービス
ファンキーネット 03-3258-0753
ファクシミリから電話をかけ、音声ガイダンスにしたがってください。
アトラステレフォンサービス 03-5261-2356（毎週月・水曜日 15:00～18:00祝祭日除く）
インターネットアドレス http://www.atlus.co.jp/
■スタッフ募集中！［職種］1.ゲームデザイナー［企画］ 2.プログラマー 3.キャラクターデザイナー 4.広報、宣伝スタッフ 経験2年以上の方、詳しくはお電話ください。
管理部総務課 TEL：03(5229)7115(直)
ATLUS
株式会社アトラス
〒162-0825 東京都新宿区神楽坂4-8



勇者を導くこの一冊――
STAR OCEAN™
THE SECOND STORY
スターオーシャン セカンドストーリー
完全攻略ガイド
8.6
発売予定
電撃PlayStation特別編集
予価 本体950円+税
あのエニックスがはなつ話題の大作RPG「スターオーシャン セカンドストーリー」を、電撃がとことん攻略！ 斬新なダブルヒーローシステムの徹底解析、2人のヒーロー別ストーリー紹介はもちろん、イベント発生条件や新戦闘システムF.R.Bもわかりやすく教えるぞ！ 冒険に役立つデータ満載、勇者必携のアイテムだ！
©1998 tri-Ace Inc. LINKS Minato Koio. ENIX
発行●メディアワークス 発売●主婦の友社
お問い合せ▶03･5280･7550(主婦の友社特販部)
メディアワークスのホームページ http://www.mediaworks.co.jp/



©1998 広井王子／文化放送／アミューズ
©1998 ASCII Corp.／Japan Vistec
ASCii SOFT
PlayStation
火星物語
天才クリエイター広井王子のプレイステーション第1弾。
ラジオから生まれたライブ感覚バラエティRPG!!
10月22日(木)発売予定
3万個限定10大付録付特別版：価格 予価 ¥9,500／通常版：標準価格 予価 ¥6,800
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
〒151-8024 東京都渋谷区代々木4-33-10
ASCII
株式会社アスキー
火星物語
3万個限定10大付録付特別版
徹底大解剖!!
火星物語特製ジオラマ／フォボス、クエス、ポチ、アンサー、サスケのオリジナルフィギュア
黒パンツバンダナ／クエスのピアス／ポチ名刺ケース／火星物語コロコロハンコ
フィギュアを飾れる折畳み式立体ジオラマ
ポチ名刺ケース
クエスのピアス
特製四重構造BOX
黒パンツバンダナ
火星物語コロコロハンコ
キャラクターオリジナルフィギュア
フォボス
クエス
ポチ
アンサー
サスケ
＊写真のボックスは試作品で実際の仕様とは若干異なります。

主人公とその仲間たちを大紹介!

全30話と、壮大なスケールで描かれる「火星物語」には、フォボス（主人公）を含め数多くのキャラクターが登場する。ここでは、フォボスが旅する3つの時代（未来／中世／古代）をチェックするとともに、さまざまな形で冒険にかかわってくるキャラクターたちを紹介していこう。

未来{Future}

情報化された未来社会

主人公・フォボスが生活している時代。物語はこの時代から始まる。さすがに未来というだけあって、文明はかなり発達しており、戦争などの争いごともないため、いたって平和な時代なのだ。また火星には12歳の誕生日に職業と名前を与えられる、という決まりごと（命名の儀）があり、それ以前の12歳未満の子どもには記号で呼ばれている。主人公も初めは少年Aと呼ばれているのだ。



セイラ
少女Y
命名の儀を受けるために、ソドムの街から大都市カンガリアンを訪れ、主人公と知り合う。やさしい女の子なのだが思い込みが強く、結構頑固である。



アービン
少年B
主人公の幼なじみ。性格は自信過剰でしかも強がり。だが、口のわりに腕っぷしは弱い。命名の儀を受けるために主人公と一緒にカンガリアンに向かう。



フォボス
少年A
本作の主人公。機械いじりが好きでさまざまな物を発明するが、なぜかよく爆発する…。ナイスな名前をもらうために、アロマの街を旅立つことを決意する。

{Middle Ages} 中世

戦が続く戦乱の世界

未来から400年ほど前の時代がこの中世。文明はあまり発達していなくて、剣と魔法が支配している時代だ。この時代のロマンシア大陸では、アショカ法王国が世界を征服するために戦争をしており、戦火のたえない日々が続いている。不思議な力でこの時代にタイムスリップ（?）したフォボスは、アショカに対抗するアロマ王国のクエスとサスケに出会い、戦争に巻き込まれていく…。





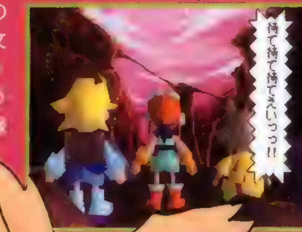
クエス
ちょっとおてんばなアロマ王国のお姫様。アショカ法王国との戦争では、先陣をきって戦っており、神出鬼没な闘いぶりから疾風のクエスと恐れられている。ちなみに、かなり寝起きが悪い。

サスケ
アロマ王国の近衛隊長。クエスの従者として、彼女を守っている。その顔の傷からもうかがえるように、百戦錬磨の戦闘のエキスパート。だが、Hなことやくだらないギャグを飛ばしたりもする。

古代{Remote Ages}

文明が発達した古代(?)

中世からさらに200年ほど時代をさかのぼった世界。にもかかわらず、なぜか文明は中世以上に発達しておりテレビは1家に1台が当たり前。また、下のキャラのイラストを見てもらえばわかるが、服装もアロハやスニーカーと、古代とは思えないものばかり。非常に謎に包まれた時代である。ちなみに、フォボスの出身地であるアロマは、この時代に建国された国。冒険の中では、国ができていく過程をかいま見ることになるだろう…。





ポチ
犬だけによく吠える（おしゃべりが大好きな）ファンキーな中年雑種犬。見た目はただの犬なのだが、実は無敵を誇るすご腕の剣士なのである。少年アンサーとともに不思議な旅を続けている。

アンサー
大きな瞳とくるくるヘアが印象的な冒険好きの男の子。ポチとは大の仲良し。初めはただの少年だが、フォボスと一緒に旅をしているうちに、秘められた能力が覚醒しアロマの建国者となる。



個性的なキャラとバトルが魅力の新感覚RPG

火星物語

かせいものがたり

未来、中世、古代……。時代を超えた大冒険活劇が繰り広げられる「火星物語」。今回は、登場キャラと「アトリブバトル」を徹底紹介していくぞ!

火星物語

10.22（予） RPG ▶¥6,800／¥9,500（初回限定版） ▶アスキー ▶MC（1ブロック）

『火星物語』はココ!がおもしろい ▶ 火星物語

Story ストーリー

火星では、12歳になると長老から職業と名前を与えられる。主人公・少年Aは、もうじき12歳。でも、街の長老にセンスのない名前を付けられたくない彼は、大都会で名前を付けてもらうべく旅に出る。こうして、壮大な物語が幕を開けるのだ!!

未来 中世 古代





物語の途中主人公と出会う個性的なキャラたち

「火星物語」は、3つの時代にまたがって冒険が展開するだけあって、本当にたくさんのキャラクターが登場する。ここでは、物語の途中で主人公にかかわる火星の住人たちの一部を紹介するぞ。時代をさかのぼることで自分のご先祖さまと出会ったりするなど、各時代のキャラクターたちは、複雑に絡み合っている。そういったキャラたちとの出会いや別れも、このゲームの面白いところなのだ。





Talk おしゃべり

このゲームには、横山智佐さんや千葉繁さんといった有名声優陣が参加！絶妙な掛け合いで物語を盛り上げてくれるぞ。また、ラジオドラマのノリを再現するためにアドリブやNGもそのままゲームに使用。これにより、ライブ感覚あふれる爆笑トークが楽しめるのだ!!



Mini Game ミニゲーム

本作では物語の途中、ユニークなミニゲームが数多く用意されている。その種類も風船割りやPK合戦など実に豊富で、ユーザーを飽きさせない工夫が、随所に盛り込まれているのだ。また、面倒になりがちな街から街への移動も、スゴロクみたいになっていてとっても楽しいぞ。



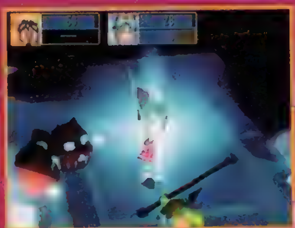


▲逃げだした動物を檻の中に投げるミニゲーム
◀移動はルーレットを回しゴールをめざすスゴロク風



戦闘システム「アドリブバトル」&"7色の風"を大解剖!!

普通のRPGとはちょっと違った「アドリブバトル」が魅力的な『火星物語』。剣や魔法などの攻撃のほかに、画面上のオブジェ（物）を使って（使用するオブジェによってその効果が変化！）、さまざまな行動ができるのだ。ここでは、その戦闘システムと新情報の"風"について徹底的に大紹介するぞ。



◀戦闘には、画面切り換えなしで突入するぞ。

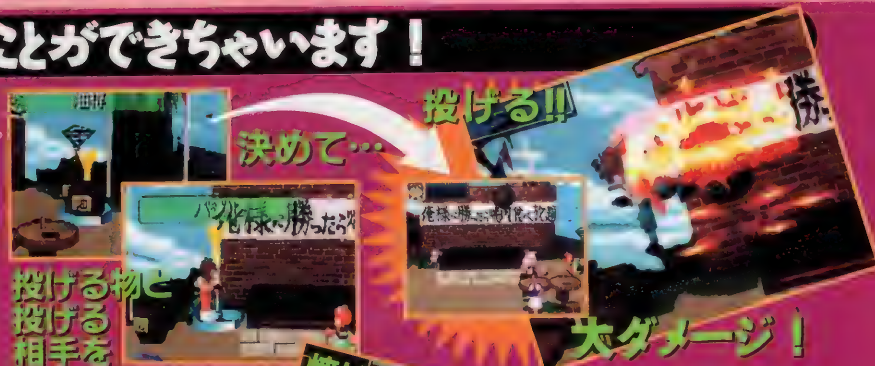
戦闘コマンド一覧表

こうげき	装備している武器で攻撃。敵に接していない場合は、敵に向かって移動する。	かぜ	風使いのキャラだけ選択可能。風の力を借りて、敵に大ダメージを与えられる。
いどう	フィールド内の指定した場所に移動する。また、移動中にコマンド変更も可能。	どうぐ	持っているアイテムを使う。体力回復などをすることができる。
ぼうぎょ	敵の攻撃によるダメージを減少。次の行動を入力するまで防御を続ける。	オブジェ	フィールド上にある物を使うときのコマンド。いろいろ試してみよう。
とくぎ	魔法やキャラ固有の技を発動し、攻撃や体力の回復ができる。回数制限あり。	なげる	物や人を投げることができる。ただし、持ち上げられないものはダメ。

アドリブバトルでは、こんなことができちゃいます！

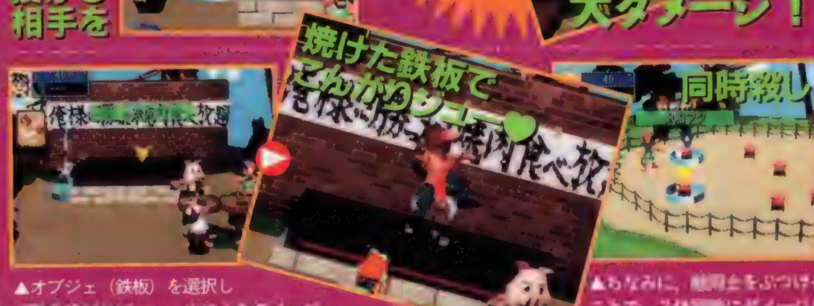
物を投げる

"投げる"コマンドを使った基本テクニックだ。画面上にあるオブジェを敵に投げつけ、攻撃するというもの。これを利用すれば、敵に近づかなくてもダメージを与えることができるのだ。しかし、あまり重たいものだと持ち上げられないので、投げることができないぞ。なお、右の写真はフォボスが画面上にある酒樽を持ち上げ、敵に投げつけている場面。投げた酒樽が命中して燃えあかり、敵に大ダメージを与えたぞ!!



人を投げる

このテクニックは基本的に、上記の"物を投げる"と同じ。ただ、投げる物と対象が入れ替わっただけ。敵を画面上のオブジェめがけて投げつけダメージを与えるのだ。重くて持ち上げられないオブジェや、固定されたオブジェしか画面上にないときに活用したい攻撃法だぞ。しかし、持ち上げるためには敵に接近しなければならないので、攻撃を受ける可能性が高い。かなり危険な場合もあるので、リスクの大きい攻撃法だ。



▲オブジェ（鉄板）を選択して敵を投げれば……、火によるダメージも加わり、敵に大ダメージを与えられるぞ!!

▲ちなみに、敵同士をぶつけることで、2体同時にダメージを与えることもできる。

投げ移動

敵にダメージを与えるものではなく、移動手段として投げを使ったテクニックがこれ。普通に移動コマンドを選んでいたら、時間がかかってしまう。そんなとき、近くにいる仲間キャラに自分を投げてもらえば（または仲間キャラを投げる）、一瞬にして目的地へ移動することができる。戦場となるフィールドが広い場合や、戦闘時間を短縮したいときに重宝する。ただし、着地地点にオブジェがあると、ダメージを受けてしまうのが難点。



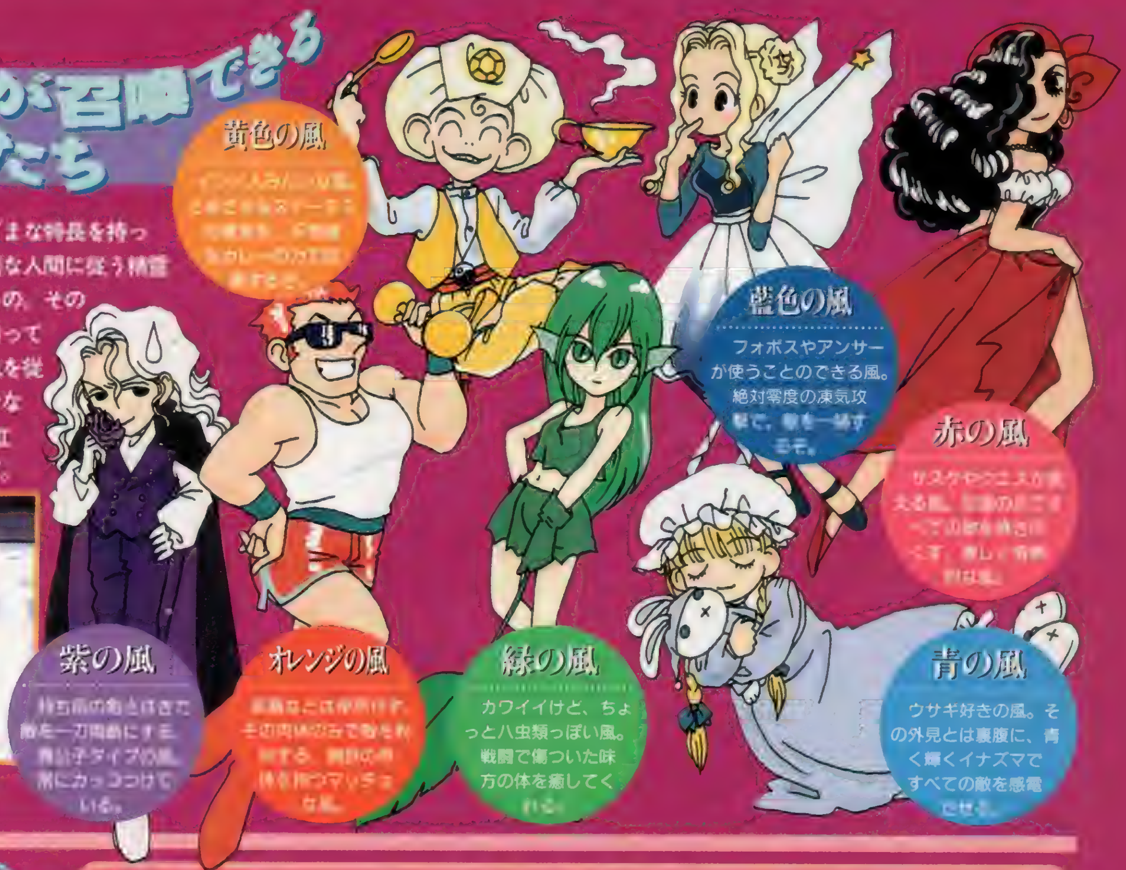
▲▶投げる相手と移動したい場所を選ぶ。そして、行動開始!!

▶すると、こんなに遠い場所まで一瞬に移動できちゃったぞ。

風使いのみが召喚できる "7色の風"たち

この「火星物語」には、さまざまな特長を持った "風" が存在する。風は、特別な人間に従う精霊で、いわゆる召喚魔法にあたるもの。その見た目とは裏腹に、強大な力を持っているのだ。また、火星ではその風を従え、操る人間を（クエスやサスケなど）"風使い" と呼ぶ。ここでは虹と同じ7色の風たちを紹介するぞ。


▲特定な人物しか召喚できないだけあり、その威力はかなり絶大なものがある。



黄色の風
インド人みたいな風。[illegible]

藍色の風
フォボスやアンサーが使うことのできる風。絶対零度の凍気攻撃で、敵を一掃するぞ。

赤の風
サスケやクエスが使える風。[illegible]すべての敵を焼きつくす。美しく情熱的な風。

紫の風
持ち前の動きはさて、敵を一刀両断にする。貴公子タイプの風。常にカッコつけている。

オレンジの風
戦闘能力は非常に高く、その肉体の力で敵を粉砕する。鋼鉄の肉体を持つマッチョな風。

緑の風
カワイイけど、ちょっと八虫類っぽい風。戦闘で傷ついた味方の体を癒してくれる。

青の風
ウサギ好きの風。その外見とは裏腹に、青く輝くイナズマですべての敵を感電させる。

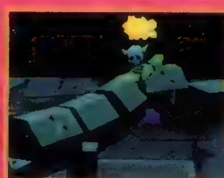
フィールドのオブジェを使う

フィールドには、柵や岩、戦車、そして火星の住人（笑）に至るまで、なんと100種類以上のオブジェが用意されている。戦闘時には、これらのオブジェを利用して、敵を攻撃することができるぞ。ここでは、物編と人編の2つに分けて、オブジェを使ったテクニックを紹介していこう。

物編

柱と戦車を使った攻撃法を紹介。ちなみに、利用する物によって、当然その効果は変わってくるぞ。

柱で攻撃


◀石柱を敵に向かって倒して、攻撃だ！

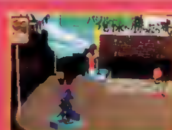
戦車で攻撃


◀▼戦車に乗り込み、敵に向かって大砲をぶっ放しているところ。



人編

見物人がいる戦闘シーンでは、なんと見物人を踏み台にして(笑)、上空から敵を攻撃することもできる。


▲見物人を踏み台にしてジャンプ!!


◀通常よりも大きなダメージを与えられるぞ。

ほかにもこんなことが!!

アドリブバトルでは、フィールド内のオブジェを使った、あっと驚くような仕掛けがいっぱい用意されている。ここでは、そのほんの一部を紹介していくぞ。また、ここで紹介している以外にもアドリブバトルにはいろいろな楽しみがある。発想の転換で無限の遊び方ができるので、戦闘中自分なりに工夫して、いろいろな遊び方を探してみるのも楽しいかもしれないぞ。

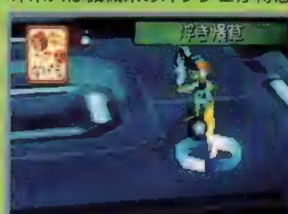
「オブジェ」は敵も使う

敵も、フィールド上に配置されているオブジェを使って攻撃してくる場合がある。つまり、どちらがオブジェを有効に使えるかが、勝利のカギとなるのだ。


▲大砲を使おうとしているアショカ兵。撃たれる前に倒せるか？

キャラには得意不得意がある

オブジェには属性があり、その属性にあったキャラがオブジェを使うと、他のキャラよりも大ダメージを与えられる。ちなみに、フォボスは機械系のオブジェが得意。



▲"浮き爆草"を使用中。このオブジェは、機械系なのでフォボス向きだ。

ちょっとした遊びごころも

オブジェの中には、戦闘にまったく影響のないものも多く存在する。これらは "お遊びオブジェ" と呼ばれていて、どれもこれもヘンテコリンなものばかりだぞ。


▲これはほら貝。使用すると、ただ低い音が響きわたるだけ…。

エニックス新刊情報!!

ENIX

GC ガンガンコミックス
コミック判／定価410円(税込み)



デジモンVer.4完全対応!!

エニックス　ミニ百科シリーズ㉑

デジタルモンスター Ver.4 最強データブック

A6判／定価500円(税込み)

©BANDAI 1998



まだまだモンスターは生まれ続ける!!

エニックス　ミニ百科シリーズ㉒

モンスターファーム 最強CDデータブック 1000！Ⅱ

A6判／定価980円(税込み)

©TECMO,LTD. 1997



てくてくエンジェルで

らくらくダイエット

「天使」と散歩しながらラクラクダイエット



新書判／定価880円(税込み)

©1997 HUDSON SOFT



応募者全員サービス
好評発売中!
スターオーシャン セカンドストーリー特製テレカを
応募者全員に大サービス!!
『スターオーシャン セカンドストーリー』が待ち遠しくなる1冊!
月刊少年ギャグ王8月号増刊
スターオーシャン セカンドストーリー
ワールドガイド
広大なスターオーシャンワールドを舞台に、
新たなる旅立ちがはじまる!
B5判/定価680円(税込み)
STAR OCEAN™
THE SECOND STORY
スターオーシャン セカンドストーリー
©tri-Ace Inc. LINKS 窓紺みなと・ENIX 1998
7/30発売!
キャラクター達の能力を存分に発揮させろ!
スターオーシャン セカンドストーリー
公式ガイドブック~基礎知識編~
夢のシステム、プライベートアクションをはじめ、魔法、
スキル、アイテム、モンスター他を一挙公開!
A5判/定価1,155円(税込み)
GFC Gファンタジーコミックス
A5判/定価800円(税込み)
7/27発売!
遊風稜(ゆせみ)との決着の時が…今!!
神さまのつくりかた。⑥
●高田慎一郎
心に潜む…闇との闘い!!
クレセント ノイズ②
●天野こずえ
戦士たちの魂にアクセスしろ!!
デビルサマナー ソウルハッカーズ
●上田信舟他多数
©ATLUS 1997
Gファンタジー ピクチャーポストカード
天野こずえのカラー世界がポストカードに!!
こずえWORLD(ワールド)
●天野こずえ B6判/定価800円(税込み)
星のカービィ 4コママンガ劇場⑤
好評発売中!
©1997 HAL LABORATORY,INC/Nintendo A5判/定価600円(税込み)
食べちゃいたいくらいカワイイ!?
人気者カービィが笑撃の新ヘルパーをつれて帰ってきた!
おかしな仲間のネタも満載で送る新カービィ4コマが登場!!
最強モンスターは
ギャグもバッチリ!!
大人気御礼の第3弾はショートコミックも
あって内容さらに充実!!!
7/31発売!
モンスターファーム
4コママンガ劇場③
A5判/定価600円(税込み)
©TECMO,LTD. 1997
株式会社 エニックス 出版部
〒151-8544東京都渋谷区代々木4-31-8 ■少年ガンガン・ガンガンウイング編集部 03(5352)6430 ■書籍編集部 03(5352)6431
●お求めは、お近くの本屋さんで。 ■Gファンタジー編集部 03(5352)6432 ■少年ギャグ王・4コマ編集部 03(5352)6433

DPS ソフトレビュー THE DEEPER ザ・ディーパー

どこまでも深くやりこむ!
最強のゲーム評価記事

今回は全37本のソフトをレビューしています。Part 1 では話題のソフトをピックアップして、4人のレビュアーがそれぞれの視点で評価。Part 2 は、本誌での担当ライターか、そのジャンルに精通している人間が評価を担当しています。

レビュアー紹介

岩崎啓眞	本誌コラムでもおなじみのクリエイター。大胆な批評はゲームへの愛あればこそ。
ウォルフ中村	冷静かつ鋭い視点でゲームを斬るベテラン。アーケードやパソ通にも詳しい。
なんでもゆうこ	RCG好きの女性レビュアー。朝昼晩とプレイし続け感じたままにレビューする。
ジュピター藤平	クールなレビューがモットーの理論派ゲーマー。だがギャルと格闘には熱くなる。
がんの字	ファンタジー系のゲームが好きな職人肌のライター。梅おにぎりが大好物。
TAC★	洋ゲーとPZGが得意。メガネっ娘とメイドさんと人形には我を忘れる困った人。
ドワーフ西谷	難解なSLGから渋いオヤジゲーまでオールマイティにこなす超ベテラン。
PON	RPGや育成ものならおまかせの女性ライター。愛ある批評をモットーとする。
城イドム	"挑戦"をテーマにゲームに燃える熱血漢ゲーマー。STG、ACTが得意。
ゆかマン	床を生活の拠点とする元祖床寝男。アニメや声優系には特にこだわりを持つ。
Z佐藤	「ロックマン」シリーズを愛し続けてはや10年。今も少年の心を決して忘れない。
うききき松崎	毎日がうきうきライフ。かなりハードなものまでOKのベテランゲーマー。
袋こ～じ	強い相手を求めさまよう格闘ゲーマー。ギャルゲーにもかなり興奮するらしい。
小岩	ほっとくと永遠にプレイし続けるゲームジャンキー。特にRPGには目がない。
下川拳銃	5日間ゲームをした後で2日間眠り続け、食後にメシを食いまくる快男児。
ほやへ田島	瀬戸内海の暴れん坊。ゲームにかける情熱は海よりも熱く、山よりもすごい。
とっきー	マニアックにいろいろ追求する電撃プログラマー。コミケのことで頭がいっぱい。
ミーヤン	ワイルドなキャラで売りたい本誌編集者。辛口の発言で業界を震撼させたい。

岩崎啓眞



今回のレビューは時間がかかりました。土曜から水曜までひたすら「スターオーシャン」ばかりプレイ。テレビを占領して延々プレイしていたら、家人に怒られました。でも、その前には当然「影牢」と「ジャスティス」をやっていたんだから、木曜日から水曜日までゲームに埋まり尽くしていたことになります。RPGがあるとキツい(笑)。

ウォルフ中村



時代の流れを反映してか、パソコン通信のネットがどんどん姿を消している。インターネットへシフトするところが多いとはいえ残念だ。私のネットへの書き込み量は仕事で書く文章量に近いので(ちなみに常に自主規制モードになっている関係で、最新情報も雑誌公開後にしか書いていません。あしからず)、生活リズムが少し変わるかも(笑)。

なんでもゆうこ



職業柄もあって、私は家にこもりがち。2ヵ月に1度外で遊べば良いほうです。同い年の子みたいに、カラオケや旅行に行くのが嫌いなわけじゃないけど、今日もTVを見たり、パソコンをいじったり。でも家にこもる一番の理由は、やっぱりゲーム。思い返せば、小さい頃から変わってないような…。三つ子の魂百まで、ですかね。

電撃レビュアーズ

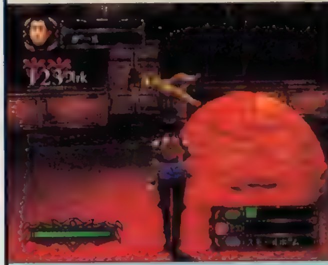


「電撃レビュアーズ」とは、DPSが誇るその道のスペシャリストたち。Part 1 の4人目とPart 2 のソフトレビューを担当します。さまざまなジャンルのソフトに幅広く対応できるように、得意分野の異なる10数人が常に待機中。彼らの詳しいプロフィールが知りたい人は、左のレビュアー紹介を見てくださいね。

イラスト/影一号

影牢～刻命館 真章～

■テクモ■ACT■7月23日■¥5,800



トラップを仕掛け、館に踏み込む侵入者を倒す異色作の第2弾。複数のトラップによる連携攻撃ができるようになり、戦略性が増した。

前作と比較して内容が極めて整理されており、純粋にトラップを仕掛けて相手を陥れる楽しみに集中できる点は評価したい。だが後半面になると、ワープやジャンプを使って攻撃してくる敵が出現し、難易度が極端に上がるため、威力の高い特定のコンボを多用することになる。結果として、ワンパターンで作業的なプレイに終始せざるを得なかった。さらに視点も、素早く後ろを見ることができないなど問題点が多い。全体の雰囲気がいいだけに惜しい。

65

地形効果(倒れる柱、電気イス等)がある、複数のトラップを同時に使えるといった進化がうれしい。物語展開が変化する点も○。ワープする、姿を消す、体力を回復するといった敵もいい味を出している。ただ、視界に少し難があり足元が障害物に引っ掛かりやすい、敵に行く手を塞がれて連続してダメージを受けることがある等は納得しにくい。データを自由にチェックできない(トラップのチャージタイムや効果をバトルシーンで確認できない)点も残念。

85

トラップ自体の種類は豊富なんだけど、バトル中では数種のトラップしか使用できないから、どうしてもワンパターンなトラップ配置になりやすいみたい。敵とトラップとの位置関係が把握しづらくて、タイミングよく罠を作動させたつもりでも、ダメージを与えられないってこともありました。前作ではセーブ&ロードにかなりの時間がかかったんだけど、本作品ではどちらも大幅に短縮されてるところは◎。ストーリーは好みが分かれるかな。

75

館の増築やモンスターの出現など、前作にあったお楽しみの一部が消えたのは残念。でもそのぶん、トラップの種類が増えたり連携攻撃が可能だったりと、トラップを使って侵入者を倒す、本筋の楽しさはアップしている。操作がリアルタイムになったこともあり、前作をプレイした人は少し違和感を覚えるかもしれないけど、シナリオ面も含めて内容は一段と充実しているのだ。もう少し"遊び"の要素があっても良かった気はするけどね。【がんの字】

85

点数の見方 点数は5点きざみの100点満点。特にオススメのタイトルの点数は赤色になっています。

PART 1

私立ジャスティス学園

■カプコン■対戦ACT■7月30日■¥6,800



学園を舞台とした熱血３Ｄ対戦ＡＣＴ。アーケードからの移植に加え、ＰＳ版では育成ＳＬＧ風のオリジナルキャラ作成モードを追加。

アーケード版は全くプレイしていないので移植度について語ることはできないが、操作性、読み込み時間、グラフィック、いずれもほとんど文句のない完成度。オマケのはずのオリジナルキャラ作成モードも凝っていて、ちょっとした育成ゲームのノリ。ハンパではなく、１本のソフトとして十分に楽しめる。ただ、個性の強いイロモノ系のキャラが多いので、「ストII」のイメージを期待するとハズされる。格闘が嫌いでないなら絶対のオススメ品。

90

適度にシンプルで、なおかつ適度にマニアックな作りの3D格闘。移植度は高いし、バランスを再調整したバージョンも収録されているのでお買い得感がある（一方にしか練習モードがないなど疑問は残るが）。セリフをしゃべる点も○。オリジナルキャラ作成モードも楽しい。ただ、作成中に持ち技が変化していくのにそれを知る方法がほとんどない（模擬試験モードに入って確認するしかない）のは不便だ。作ったキャラを選択する手順も少々面倒に感じた。

90

ゲームを進めながらテクニックを磨くことのできる「熱血青春日記」がすごく面白い。個性的なキャラを作れて、エディットキャラ同士で戦わせることもできるなど、育成しがいのあるシステムが良いです。１人育てあげるまでけっこう時間がかかるけど、恋愛ＳＬＧ的要素もあるから、最後まで楽しくプレイできます。コンボや必殺技が簡単に出せる仕様も、ありがたかったですね。ただ、対戦中にもコマンドの確認ができると、もっと便利だったなあ。

85

移植度の高さは文句なし。アーケードでは期待されていたほど話題にならなかったが、格闘ＡＣＴとしての完成度は実に高いので、安心してオススメできる。また、エボリューションＤＩＳＣの「熱血青春日記」も実に面白い。このモードで、少しずつゲームシステムを理解できるようにと考えて作ってある点もいいと思う。技の修得に関しては、その条件がほとんどわからないなど多少の疑問も感じないではないが、些細な問題だろう。【ジュピター藤平】

85

スターオーシャン セカンドストーリー

■エニックス■RPG■7月30日■¥6,800



ＳＦＣで好評を博したＲＰＧの続編。リアルタイムの戦闘シーンと、２つの視点で物語を楽しめる〝ダブルヒーローシステム〟が特徴。

全体の完成度はかなり高い。戦闘も面白く、アクションが苦手な人にも楽しめるレベル。ただし、バランスはキツいので、レベルを上げておかないと簡単に全滅してしまう。戦闘画面で全体が見づらいのも×。シナリオの前半は少々タルいが、後半は怒涛の展開を見せ、かなり盛り上がる。メニュー画面でアイテムの並び替えがしづらい点は気になるが、一般性は高い。スタンダードなＲＰＧがほしい人にオススメ。デュアルショックでのプレイを推奨します。

80

町や一部のダンジョン内での移動可能範囲がわかりづらい、アイテムの管理が面倒、メッセージの早送りが中途半端（最速にしても〝間〟までは飛ばせない）と、気になる点が多い。必要以上に経験値稼ぎが要求されるバランスも×。キャラを仲間にしそびれるとさらにつらくなるし、かといって片っ端から入れていくと新キャラを入れられなくなる可能性も出てくる。操作感はいいし戦闘も楽しめたのだが…。「攻略記事を前提とした作品」という印象が強い。

65

難しい謎解きや、迷ってしまうような複雑なダンジョンがほとんどないから、全体的に難易度は低め。サクサク進むＲＰＧです。リアルタイムの戦闘シーンは緊張感があって楽しめたけど、このゲーム独特の操作をしなくちゃいけないから、慣れるまではすぐにピンチになってしまいます。また、このゲームならではのシステムである特技も、戦闘で使うものや鑑定など限られたもの以外は、あまり必要性を感じられなかったのが残念でした。

70

セーブ・ロードの速さは素晴らしい。自由度が高く、サイドストーリーが味わえるプライベートアクションもかなり楽しいです。ただ、強制イベントが多いのは好みが分かれるところでしょう。仲間選びに難がある、スキルシステム自体が理解しづらい、戦闘のＡＩが賢くないなどの欠点はあります。良くも悪くもＳＦＣ版の続編ですね。でも、誰でも楽しめるゲーム性と冒険のワクワク感を高く評価したいため、あえてオススメをつけました。【ＰＯＮ】

80

PART 2

キャロムショット2 ～スーパーリアル3Dビリヤード

■アジェンダ■ＴＢＬ■7月30日■¥5,800



リアルなグラフィックが特徴の３Ｄビリヤードゲーム第２弾。プラクティスなどのモードが追加されている。

ジュピター藤平

アタマを使ってトリックショットを決めるモード、いろんなキャラと次々対戦していくストーリーモードと、最近のビリヤードゲームにありがちなモードはバッチリ完備。ショットのガイドラインが球と同じ幅なので、厚みもわかりやすい。球の動きもリアルだし、雰囲気も悪くない。ビリヤード好きな人にはオススメなんだけど……ちょっとストーリーモードの敵が弱い気がする。手応えという点では、もうひとつかな。

80

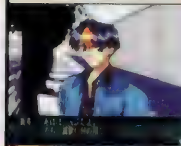
袋こ〜じ

トリックやプラクティスなどのモードが追加され、ルールも多彩になっている（ポケットゲームだけでも９種類）など、前作に比べかなりパワーアップした印象を受けた。プレイヤーチェンジごとに切り替わる視点の位置が少し見づらく、いちいち切り替えなくてはならなかったり、コントローラのレスポンスが若干悪かったりもするが、個人的には非常に気に入った。ボールの挙動のリアルさ、完成度の高さはさすが。

75

卒業M

■イースリースタッフ
■AVG■7月30日■¥6,800



パートナーの選択によって、展開が変わるＡＶＧ。５人の男子高校生とともに、数々の謎を解き明かそう。

なんでもゆうこ

女の子好きしそうなキレイ目な男の子にクラクラ。声優さんもバッチリはまってます。ゲームのシステム自体はあまり難しくないので、普段ゲームをしない女の子でも簡単に進められるレベルです。ただ、どの選択肢が男の子と仲良くなれるものかがわからないので、グッドエンドを迎えるのは意外と難しいかも。章が終わるごとにしかセーブできない、１つのメモリーカードに１つのシナリオしかセーブできない点は×。

65

ゆかマン

ゲームの方はまぁ良くも悪くも普通のＡＶＧです。ただ、いかにも学園モノ的なシナリオはとても楽しめました。同じシチュエーションでも、誰をパートナーに選んだかで展開が違ってくるのも良かったです。あと、選択肢で男の子の好感度が上下するんですが、その変化がリアクションからではよくわからないんですよ。その辺のドキドキが実に楽しかったです。キャラクターに興味のある人なら、買ってみてもヨイと思いますよ。

75

ハロー　チャーリー (HELLO CHARLIE)

■エニックス■ACT■7月30日■¥5,800



トラップだらけの工場で、タマゴのチャーリーが活躍するＡＣＴ。独特の世界観でタマゴアクションが炸裂。

堀イドム

キャラのアクションが単調なので飽きやすい。操作性は悪くないが、敵や足場との位置関係がわかりにくく、落下死などの理不尽なミスが起こりやすい。また、移動中に突然画面が切り替わり、キャラの位置を見失いがちな点もツライ。もう少しプレイヤーを引きつける配慮がほしかったと思う。結果的に恐ろしく難しいＡＣＴになってしまっているので、覚悟しておこう。独特の世界観や随時挿入されるデモはちょっと楽しい。

40

Z佐藤

奇抜な設定には賛否両論だと思うけど、個人的にはイマイチ。タマゴの主人公に魅力は感じないし、それにミスすると無惨に潰れるのもイイ気分はしない。盛り込まれている仕掛けに関しては○。ボス戦のアイデアも凝っていてけっこう気に入った。でもフィールドの切り替えが、１画面ごとなのは難あり。画面を進ませないと先の仕掛けがわからず、ぶつかってしまうことが多いのだ。ＣＧムービーのデキはグッドだけど……。

45

お嬢様特急

■メディアワークス
■AVG■7月30日■¥6,800



日本を縦断する超特急が舞台の恋愛ＡＶＧ。豊富なイベントシーンがフルボイスで展開される。

なんでもゆうこ

次々と列車に乗ってくる女の子と知り合いになるという、ちょっと強引で夢のような展開はおもしろい。でも移動できる回数に制限があって、重要なイベントを見逃しちゃうこともしばしば。大都市に宿泊したときしかセーブできないので、気に入らない展開になってしまったときは、かなり前からやりなおさなきゃいけないのがツラかったなあ。ターゲットをしぼらないとグッドエンドを見られないタイプのゲームですね。

65

袋こ〜じ

列車で旅をする…という設定以外は、オーソドックスな恋愛モノ。女の子もかわいくて個性的だし、水準はかなり高いと思います。ただ、主人公の旅の目的が希薄だったり、かなり強引な展開が多いなど、人によってはノリについていけない場合もあるかも。また、イベントにランダム性があるのはいいんですが、そのせいで整合性がとれないケースもあり。でも、登場する女の子（特に翼）がカワイイので、個人的にはＯＫでした。

80

PART 2

アンジェリーク デュエット

■光栄■SLG■7月30日■¥7,800



女王を目指してライバルと競い合う、人気SLGシリーズ最新作。今回はライバルのロザリアでプレイが可能。

PON

グラフィックはキレイに、システムは親切に改善され、かゆいところに手が届く細かな配慮が感じられる作りです。基本は1作目と同じだけど、ロザリアでプレイすると新鮮。「2」にあった要素やまったく新しいイベントが追加されているのもうれしい。問題は、ロザリアでプレイしたいかどうかと、値段が高いこと。でもファンのコレクターズアイテムとしては申し分ないし、未プレイの人にもオススメできるデキです。

80

下川拳銃

エンディングのロザリアの顔が怖かったです一。でもホントはロザリアってイイ人なんです一。今作ではライバルキャラとの友情イベントが長期にわたって展開されて、それがすっごく良かったです一。このシリーズって、アイテムやデートが追加されて徐々にバージョンアップしてきたけど、守護聖様や星の育成システムがなんにも変わらないってこともスゴイです一。でも僕は変わらない音楽とクラヴィス様が大好きです一。

80

ブリーディングスタッド2

■コナミ■SLG■7月30日■¥5,800



馬主の醍醐味を楽しめるSLGの第2弾。好評の電脳牧場は健在。育てた馬を種牡馬にできる新要素を追加。

ドワーフ西谷

競走馬育成SLGとしては、悪くないデキである。3Dグラフィック、実況音声なども効果的で、狙いは成功していると思う。しかし、それ以上のモノではないな、というのが、残念だが正直なところ。何よりシステム、演出ともに新鮮味が感じられない点がツライ。競争の激しいジャンルだけに、競馬ゲームマニアの気を引くためにも、さらに初心者層を新たに獲得するためにも、どこかズバ抜けたパワーがほしかった。

70

下川拳銃

前作の「センスのなさ」が消え（前作の秘書の顔は怖かったが、今回はカワイイ系）、全体的にすっきりとまとめられている点はグッド。ただ、こういったオーソドックスなタイプの調教モノには、個人的にあまり魅力を感じないです。前作同様、イベントムービーを見るためにプレイする楽しみはありますが…。ちなみにSFCの「ステイブルスター」はいまだに遊んでます。ぜひPSで続編を出してほしいと思うのですが…。

60

Hard Boiled ～神経塔を破壊せよ～

■ジーク■STG■7月30日■¥5,800



サイバーパンクな世界を独特の浮遊感で疾走する3D・STG。個性的な全5ステージが用意されている。

城イトム

破壊する爽快感も薄いし、敵の攻撃などを避ける快感もあまり感じられなかった。個人的な感想としては、何を楽しませようとして作られた作品なのかがわかりにくく、淡々としたプレイになりがちなのが残念だ。障害物を破壊する前にスクロールが進んでしまい、納得しにくい接触が多いのも気になる（そのため、難易度はかなり高くなってしまっている）。音楽やグラフィックのデキがよければ、もっと楽しめたと思うのだが。

40

下川拳銃

「3DレースSTG」というフレコミですが、純粋な「レース」ではなく、スクロールが速い「レース感覚の」という意味のようです。プレイした印象は普通の3D・STGでした。各ステージは似たような地形が何度もループしているかのような構成で非常に長く、目新しい展開もなくダラダラと続きます。ボスもイマイチで引かれる部分はないんだけど、操作性は悪くないので、それほどイライラすることなく遊べます。

60

爆走兄弟レッツ&ゴー!! エターナルウイングス

■ジャレコ■RCG■7月30日■¥5,800



人気マンガが原作のミニ4駆RCG。シナリオモードで強化したマシンを、2P対戦に使用することも可能だ。

TAC★

2つのアニメの登場キャラが、世代を超えて火花を散らすストーリーモードが熱い。ただレース自体は、抜きつ抜かれつという展開もなく単調な感じ。ミニ四駆ゲームとして深く楽しめるほどチューニングの幅があるわけではないし、どのマシンの必殺技も基本的に一定時間加速するだけなので、キャラゲーとしても弱い。このあたりは、ちょっと中途半端な印象を受けた。あくまでも低年齢層か原作アニメのファン向け。

65

とっきー

これはミニ四駆SLGではなく、あくまでアニメ「レッツ&ゴー」のゲーム。選択できるマシンはかなりマイナーなものまで網羅されている上に、アニメ中でも実現されていない烈VS列矢やマリナVSJなどの夢の対決も楽しめ、ファンならば泣いて喜ぶこと間違いなし。ただ、逆にアニメを見ていない人にはわからないようなネタも多い。レース部分が単調、パーツの効果がわかりにくいなどの問題点もあるがファンなら絶対買い。

85

ファイヤーパニック ～マックのレスキュー大作戦～

■SCEI■ACT■7月30日■¥5,800



火災の発生したビルで、消火活動と人命救助を行うACT。アメコミタッチのグラフィックが特徴的。

城イトム

火災で逃げ遅れた人々を捜すといった要素もあるが、どうも全体的にメリハリ不足。基本的に火を消しながら先に進むだけの展開なので、どうしても飽きやすい。ステージ後半まで進んでも、1回死んだらステージの最初に戻されてしまうなどの、意地悪なシステムも問題。要求されるアクションはそれほど高度じゃないのに、非常に難しいゲームになってしまっている。洋ゲーならではの楽しいノリは悪くないと思うのだが…。

50

乙佐藤

用意されている仕掛けはとても多彩だが、ちょっと凝りすぎな気も。特にジャンプを駆使する場面では、足場の判定がシビアなため、不本意な落下が多いのだ。その上、ミスするとステージの最初からやり直しになるし…。消火用のアイテムなどは豊富だが、火を消す以前にそういう部分でつまずくことになるのがとても残念だ。あと全体的に炎のグラフィックと演出がおとなしい。もっと派手でも良かったと思う。

55

ゆうわくオフィス恋愛課

■タカラ■SLG■7月30日■¥5,800



社内恋愛を題材とした、大人の恋愛SLG。仕事をこなしてパラメータを上げ、意中の女性にアタックする。

ジュピター藤平

オーソドックスな恋愛育成SLGだが、システムはよく練られている。パラメータを上げる→仕事で成功、女の子とマメに付き合う→モテるという、ともすれば相反しそうな2つの流れが、うまくゲームとして消化されているのだ。ただ、1人の女の子に何パターンものエンディングが用意されているわりに1回のプレイ時間が長め、デートでの会話のバリエーションが乏しいなど、少し残念な点も。個人的には買いなんだけど。

80

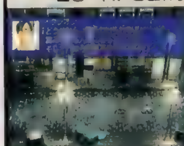
下川拳銃

女子高生と30回。ほかの女性にもちょっかいを出しつつ、女子高生をキープしておくために励むこと30回でした。カラダでつなぎとめるというヤツです。そのシーンは真っ白で、「やさしくしてね…」なんてセリフが聞こえるだけなんで、たいしたことはないんですが、そのなだれこむようなシチュエーションが結構好きだったりします。全体的な展開はわりと単調なので「一途なプレイ」より浮気しまくったほうがいいですね。

80

バウンティソード・ダブルエッジ

■パイオニアLDC
■S・RPG■7月30日■¥5,800



戦闘がリアルタイムで展開する、S・RPG第2弾。多彩な改造が可能な機械兵ヴォイドなど新要素も豊富。

がんの字

前作で不満だったシステム面の不備はスッキリ解消、今回はシステムに泣かされることはないです。けれども、新しく追加されたフィールドマップの移動と、ロボットをカスタマイズして戦わせるシステムには、あまりなじめませんでした。一時的な仲間は傭兵のままで良かったと思うのですが…。つながりがないと思わせて、前作のエピソードを所々に絡めたストーリーは○。話もよくできているので、その点では楽しめます。

70

ゆかマン

リアルタイム戦闘で進行する、この手のS・RPGは、けっこうプレイする人を選ぶんじゃないかと思います。コマンドのショートカットがボタンに割り振られているのはいいんですが、コンフィグがないためにどうもやりにくいんですよね。全体的に操作感覚はあまりよくありません。ビジュアルも人を選ぶタイプですが、ハードな世界観や先を見たいと思わせるストーリーは気に入りました。前作が好きならOKでしょう。

70

Epica Stella ～エピカ・ステラ～

■ヒューマン■S・RPG■7月30日■¥5,800



ファンタジー世界で、巨大兵器が激突するS・RPG。キャラの感情が展開に影響するシステムを採用。

ジュピター藤平

S・RPGとしては、どこをどうとっても基本に忠実な、優等生的な作り。これを古臭いゲームと見るか、安心して楽しめるゲームと見るかは人それぞれだろうが、個人的には後者の印象を受けた。バランス設定も絶妙（決して難しいわけではないが、最近のヌルいゲームと比べると、わりと辛口だろう）。これでもうちょっとメカ、及びキャラに魅力があればよかったのだが……。全体のデキがいいだけに、その点が惜しまれる。

65

小岩

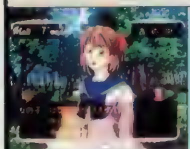
プレイ感覚としては『スーパーロボット大戦』に似ていますね。タクティカルな戦闘は、かなり楽しめました。ですが、ゲームとしてどうにもオーソドックスすぎるのでは？　という気がします。ストーリーはありきたりの内容だし、システムにもこれといった特徴がないので、全体的に淡白な感じは否めません。あと、バトルのムービーがスキップできないなどの設定を、オプションで変更できたらよかったかな、と思います。

55

PART 2

夢☆色いろ ～夢見が丘学園高等学校第33期生

■フェザード■SLG■7月30日■¥5,800



男女どちらでもプレイできる恋愛SLG。夢の中の出来事が、ゲーム中の恋愛に反映されるシステムを採用。

ジュピター藤平 55

男女を問わず遊べる、告白してからの展開も楽しめる…という狙いはいいと思う。だが、さまざまな面で不明瞭な点が目立つ。例えばパラメータ。数値で表示されないので、スケジュールを実行した際、何がどの程度上がったのかすらわからず、非常に調整しづらい。夢イベントも、なぜ起こったのか、起こったからどうなったのかといったことが実感できない。簡単なのと不親切なのとでは意味が違うと思うのだが。

ほやへ田島 65

恋愛成就が目的ではなく、高校生活を楽しむ恋愛SLG。だからゲームの途中でも告白できるし、恋人になった娘と別れたりもできる。この辺の柔軟さは目新しい。様々なシチュエーションの夢が同時進行するといった飽きさせない工夫も凝らされているが、2年目以降の展開が最初の1年目とほとんど変わらないのはツライ。加えてプレイ時間も長いので、途中でダレる。もっとシェイプアップすれば良くなったと思う。

秘密結社Q

■ライトスタッフ■SLG■7月30日■¥5,800



悪の秘密結社の幹部となって悪事を働き、正義の味方を倒すSLG。特撮ファン感涙もののシナリオが続出。

ゆかマン 80

とにかくストーリーがアツい！ 本筋も小ネタも実にいい感じにツボを突いてくれて、わかっていてもぐいぐい引き込まれてしまいました。それゆえに、ビジュアルのクオリティが低いのとソフトウェアリセットがないのがツライです。シナリオがものすごく良いだけに、ゲーム自体のデキがイマイチなあたりが本当に残念ですね（あと歌のレベルも）。でも、特撮ファンならもうバッチリ楽しめますよ。いやマジで。

とっきー 75

TVのヒーロー番組のお約束をすべて詰め込んだようなストーリーが楽しい「スパロボ」タイプのSLG。システムに目新しいところはないが、作戦目的の解説や簡易戦闘モードの搭載など基本をしっかり押さえた作りは○。CGのクオリティの低さが気になりますが〝幼稚園バス誘拐〟や〝水道水に毒を入れる〟と聞いて心がトキめく人ならば問題なく楽しめます。あえて言うなら複数のヒーローに登場してほしかったですね。

トラップガンナー

■アトラス■ACT■8月6日■¥5,800



地雷や爆弾などのトラップを駆使して戦うACT。選択したキャラごとに初期装備のトラップが異なる。

うさぎ松崎 85

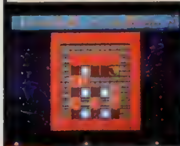
数々のワナを仕掛けて相手をやっつけるという、単純明快なゲーム。しかし、ワナを上手く配置すると連続で相手にダメージを与えられるなど、PZGっぽい部分もありなかなか楽しめた。キャラや世界観もよくできていて、個人的にはお気に入り。あえて難を言うなら、キャラごとの特徴がもっとハッキリしていれば良かった（そのキャラにしか使えないワナがあるとか）。でも、2P対戦はもちろん1人でも楽しめる作りは◎。

小岩 75

対戦相手との微妙なかけひきがすごく楽しいです。爆弾や地雷を仕掛けて相手がワナにかかったら思わずニヤリ。そんな快感がなんともいえません。初心者でも簡単にシステムを理解できるようにチュートリアルがついてるし、知的な戦略が要求されるので、遊び飽きるということもないでしょう。ちょっとマップが見にくい部分もあるけど、慣れればそれほどでもないかな。友だちと対戦できる環境がある人は買って損なし。

倉庫番ベーシック2

■アンバランス■PZG■8月6日■¥3,480



新マップを100面用意したPS第2弾。1度ROMを起ち上げれば、あとは好きな音楽CDと入れ替えOK。

TAC★ 55

「新しい問題が100問」ってことなので、全国の「倉庫番」ファンは泣いて喜んでください。オレはおなかいっぱいですが。「ベーシック」の名前の通り基本そのままの内容なので、ムダにポリゴンで見づらい問題選択画面以外は、まったく問題なく遊べます。お約束のエディット機能もいいんだけど、荷物と置き場の数が合っていない問題や、いきなり荷物が動かせない配置も平気で作れるのはなんとかしてほしいっす。

とっきー 65

「倉庫番」はパソコン版以来久々のプレイだったが、非常に難しく感じた。全100面あるが、最初の20面くらいで頭をかかえることもしばしば。「倉庫番」はこの作品が初めてという人には敷居が高すぎるだろうが、パズルを解くのが至上の喜びというタイプの人にはおススメできる。ただ、パズルを解いたり作ったりする以外に目新しい要素はないので、飽きやすいという問題も。もっと遊びの要素があると良かったんですが…。

メリーメント・キャリング・キャラバン

■イマディオ■SLG■8月6日■¥5,800



商隊を率いて旅をしながら、4人の娘を養うSLG。さまざまな交易で成功を収め、娘たちを幸せに導こう。

袋こ～じ 70

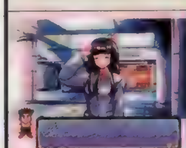
交易、娘育成、賞金稼ぎ……こった煮感の強いSLG。ただ、どの要素もほどよくブレンドされているので、どれを優先させればいいか、と戸惑うことはなかった。ムービーやチビキャラなどで展開するイベントも豊富で、単純作業（交易が作業プレイになりがち）の繰り返しの中で良いスパイスになっている。惜しむらくは、グラフィック面が弱い（特に戦闘時）こと。かなり地味な印象を与え、損をしていると思う。

がんの字 75

キャラバンの繁栄か家族の幸せか、その二者択一を迫られるゲーム展開がなんか斬新で面白い。ゲームの基盤である経営SLGのパートは高い水準に達しているし、4人の娘を育てる育成SLGとしてみても、なかなかどうして楽しく仕上がっているのだ。特に、イベントの豊富さと内容のセンスの良さには驚かされた。中盤以降、少し流れが単調になるのが気になったものの、じっくり遊べる味わい深い作品だと思う。

あのこどこのこ

■サクセス■TBL■8月6日■¥4,800



実在の街を舞台にした恋愛ボードゲーム。話題パネルを集めて、女の子との会話を盛り上げよう。

うさぎ松崎 55

恋愛SLGを多人数でできるようにしたのはいいと思うが、ちょっとシステムが単純すぎる。あと運に頼る部分が大きいのも…。しかし、シチュエーションによって、女の子の髪型や服装が大きく変わるのはなかなか新鮮だった（最初は名前を見るまで同一人物だと気づかなかったほど）。ここまで凝ってるのに、肝心のゲームシステムが弱いのは残念。あと、ビジュアルのクオリティにも物足りなさが残る。うむ、惜しい…。

ほやへ田島 65

非常にシンプルなシステムの恋愛SLG風ボードゲーム。シンプルすぎて展開にメリハリがなく、終始単調な印象を受けた。個人的な意見になるかもしれないが、登場キャラの個性がちょっと希薄で、なかなか「やるぞ！」という気がわいてこない。一応多人数プレイも可能になっているけど、上記の理由により、どうにも張り合いがない。月並みな言い方だけど、キャラに魅力を感じられる人になら……ということになるかなぁ。

DRAGON SEEDS ～最終進化形態～

■ジャレコ■SLG■8月6日■¥5,800



自分だけのドラゴンを育て上げるSLG。同時に2つの行動を入力する、読みを重視した戦闘システムを採用。

がんの字 80

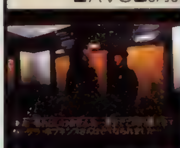
言葉の組み合わせでドラゴンを誕生させるシステムが、目新しくて面白い。〝神の30分〟で公約の適当な言葉を組み合わせているだけで、軽く1時間は遊べる。戦闘の積み重ねでドラゴンが強くなる成長システムも、育成が面倒だという人にはいいかな。ランクの数は多いし、隠し要素も豊富にあるしで、長く楽しめる1本。難を言えば、ゲームを終了しないとセーブができないのは問題。手軽なセーブ＆ロードは基本では？

袋こ～じ 70

ドラゴンの育成自体はかなりお手軽だが、進化して強くなる瞬間はそれなりにうれしかった。戦闘システムも、ジャンケンのようにわかりやすく、慣れてくると駆け引きが面白い。ただ、トレーニングにお金がかかるのに、序盤は弱すぎて、唯一のお金儲けの手段である戦闘に勝てない…という悪循環もあり。戦闘で負けるとイキナリ死んでしまう（ギブアップは可能）のも、個人的にはちょっとキツいかな…と感じました。

THE LAST REPORT

■ショウエイシステム■AVG■8月6日■¥5,800



3Dタイプの推理AVG。豊富に分岐する物語中には、リアルタイムのアクション要素も用意されている。

城イドム 45

正解クリックポイントの発見は恐ろしく難解で、やり残しにも気づきにくく、自力クリアは不可能に近いと感じるほど難しい。また、日本語訳に不自然に感じられる部分がある、同じシーンを何度も見せられることが多いなど、全体的な作りも不親切。かなりの洋ゲーAVGマニアでないと、エンディングまでたどり着けないだろう（ミニゲームも極端に難しいものがあるし）。ハードボイルドな雰囲気はいい味出しているのだが…。

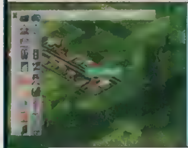
TAC★ 40

資料に「ヨーロッパPC市場で大ヒット！」とあるのを見た瞬間、嫌な予感はしましたが、やっぱりそのまま。冒頭から「こんなんわかるか～！」っていうフラグの連続。日本人にはあまりにもツラすぎる難易度。攻略記事を参考にしなければ、スタートして5分のところから、先に進むことはできないかも。塩沢兼人さんの声がバッチリなハードボイルドなセリフはイカスんで、こういう洋モノAVGが好きな人だけどうぞ。

PART 2

トランスポートタイクーン3D ～目指せ輸送王～

■アンバランス■SLG■8月6日■¥5,800



陸海空の輸送機関を整備して、街を発展させるSLG。ライバル会社との経営競争に勝利するのが目的。

がんの字

ライバル会社の発展を抑えつつ、自分の会社を大きくするのが正しい遊び方。なんだけど、僕はライバル会社をなしにして、会社と街の発展をのんびりと楽しんでました。ルールを細かく設定できて、好みのスタイルでプレイできる点は○。街の景観を眺められる3D視点など、ちょっとした遊びの要素もいい味出してます。街が広がってキャラが画面を埋めつくすと、少し処理落ちしてしまうのは仕方ないでしょう。

75

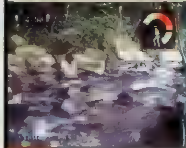
ドワーフ西谷

う～ん、面白いんですけど、取っ付きが悪いかな、といった印象を受けてしまう。操作もやや煩雑に感じるし、何より舞台設定がなじみにくい。70年前の欧米からスタートと言われても、イメージがわかない。どうせなら大胆にアレンジして、「明治日本からスタートする鉄道財閥経営モノ」のほうがわかりやすかったかも？ 発展していく街の景観を3Dで確認できるなど、楽しめる要素もあるだけに、惜しい気がする。

70

ウキウキ釣り天国 ～川物語～

■テイチク■SLG■8月6日■¥5,800



アウトドアライフをテーマにした、川釣り体験SLG。ザリガニ釣りなど、遊びの要素も豊富に用意されている。

なんでもゆうこ

ロッドとリールの設定が何の魚向けか教えてくれるのは良いけど、ロッドアクションの解説がないのでちょっと戸惑いました。リールの操作にもクセがあり、慣れるまでは巻きすぎてしまうことがしばしば。数センチ単位で巻き加減を調節できるものの、キャストのたびに初期設定に戻るのは不便でした。ストーリーモードは釣りや自然観察をしつつ川の上流を目指すというもの。アウトドアライフがなかなか楽しいです。

70

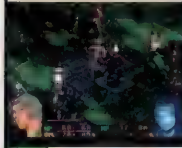
ゆかマン

シミュレーションとしてはかなり細かく作り込まれているようで、その辺は好感度高いです。ただ、特に釣りの場合、リアルなシミュレーションがそのままゲームとして面白いかというとどうしても"？"なんですよね。とにかく"プレイヤーがゲームをしていない"時間が長すぎます。上流へ進むには、野草などを探してアウトドアの知識を深める必要がある、というアイデアは、けっこう面白いと思っただけに、残念です。

50

鋼仁戦記

■トンキンハウス■SLG■8月6日■¥5,800



和風の世界観を持つ、タクティカルSLG。装備の組み合わせで、多彩な形態を取る兵器"鋼仁"が登場。

小岩

世界設定や雰囲気は個人的に好み。ゲームはSLGとしての基本がバッチリ押さえられているので、プレイは快適そのもの。サウンドノベルっぽいストーリー展開もなかなか斬新でいい味出してます（ストーリー自体は暗めなので、好き嫌いはあるかもしれませんが）。ボリューム的にも申し分ないし、難易度も高くはないので誰でものめり込みやすいゲームです。ただ、戦略性が低く、戦闘が力押しになりがちなのは残念。

65

ミーヤン

暗い。いや、画面が。シナリオ自体が暗い話なので、その雰囲気を出そうとしているのかもしれませんが、戦闘画面も暗いのはちょっと…。MAPも狭いし。でも、シナリオは面白いです。サウンドノベル風のテキスト画面も、SLGとしては新しい手法だし、データを使った2P対戦も結構楽しめますよ。問題はやっぱりグラフィックかなぁ。イメージイラストがめっちゃかわいいだけに、悔やまれます。鋼仁も格好悪いよう。

60

ファミリーボウリング

■日本物産■SPG■8月6日■¥5,800



豊富なモードが用意されたボウリングゲーム。すべてのピンを1度に倒す"パンチアウトモード"を搭載。

TAC★

ボウリングはほとんどやらないもんで、実際の感触はよくわからないんだけど、ちょっとボールやピンの挙動は単調な感じか。投球の狙いをつけるときの画面が見にくかったり、投げた後、転がっていくボールを映す画面切り替えがうっとおしかったり。タイトルどおりにみんなで盛り上がるには、もうちょっとテンポよく遊ばせてくれないと。特殊な配置のピンを倒す、パズルみたいな"パンチアウトモード"は面白かったっす。

55

とっきー

非常にシンプルなボウリングゲームで、可もなく不可もなくという印象。キャラが立っているとか綿密なシミュレーション要素があるとかならばともかく、これといった特徴がないため、淡々とボールを投げているといった感じで面白味は感じられない。"パンチアウトモード"はパーティーゲームとしては楽しめるかもしれないが、演出面がちょっと弱い感じ。さすがにボウリングという題材で直球勝負はキツイですね。

45

BOMBERMAN ファンタジーレース

■ハドソン■RCG■8月6日■¥5,800



人気のキャラクター、ボンバーマンがレースで登場。爆弾を駆使してレースを勝ち抜き、コインを集めよう。

城イトム

アイテムの使用や、ジャンプといったアクションがゲームのメインなので、走りを極めるとかベストタイムを目指すといった意味合いは薄い。落下ポイントが多い結構イジワルな展開も、ゲームのカワイイ雰囲気にはマッチしていないと思う（難易度そのものは高くないが）。ただ、RCGとしてはいま一つでも、ボンバーマンワールドを楽しむACTという感覚で遊べば、それなりに楽しい。コースの種類の多さなども合格点。

60

とっきー

『マリオカート』タイプのレースゲーム。手持ちの爆弾で相手を妨害しながらのレースはハチャメチャで楽しいが、プレイしてみると操作性の悪さが目立つ。最初のうちは相手に爆弾を当てるどころかカーブを曲がるのも一苦労する。そのため、爆弾で相手を妨害しようとした瞬間にコースアウトなんてことも多く、爆弾をぶつけ合ったりする余裕はなかった。もっと足を引っ張り合うようなゲームなら良かったのに…。

55

ザ・ドラッグストア ～マツモトキヨシでお買いもの!～

■ヒューマン■SLG■8月6日■¥5,800



ドラッグストアを経営するSLG。レイアウトや品揃えなどを細かく設定して、人気店を目指そう。

うきき松崎

一言で言ってしまうと『ザ・コンビニ』。しかし、初心者向けのオートモード採用やコミカルなグラフィックなど、全体的に遊びやすく（とっつきやすく）なっているのも確か。ゲームの目的が段階ごとに細かく設定されているのもいいね。店の様子をただ見ている時間が長くなってしまうのは、このタイプのゲームの場合仕方ないかな。まぁ、このテの経営SLGをやったことがない人のための入門用としてはいいかも。

65

ドワーフ西谷

今度はコンビニじゃなくてマツモトキヨシですか。っていろいろ小ワザは入ってるけど、やってることは同じじゃん!! せっかく素材となるビジネスが異なるのに、これまでと同じ攻略法が通用しちゃうあたり、ちょっと物足りない気が。ドラッグストアなりの経営の手応えみたいなものを、プレイヤーがもっと感じられると良かったかな。ただ、ゲーム自体はオーソドックスながら、手堅い作り。経営SLGとしては合格点です。

60

総評

岩崎啓真

抜群に一般性があるのは『スターオーシャン』。スタンダードすぎる気もするが、質の高い王道RPG。完成度では『ジャスティス』も文句なし。ただ、このゲームの雰囲気はかなり独特なので、そこには注意してほしい。この2つはそのジャンルが好きなら、買って損はないと思う。問題なのが『影牢』。雰囲気もいいし、システムも整理されてわかりやすくなっているが、後半に作業的なプレイを強いられる点がツライ。雰囲気重視の人にはオススメできる。

ウォルフ中村

前作よりパズル性が強くなった『影牢』にハマった。ただ、一部の操作性の悪さにはガッカリ。ムービー等をスキップするために起ち上げ時にスタートボタンを連打していると「NEW GAME」を選んでしまう、ゲーム中にメニューをキャンセルしようと⊗ボタンを連打していたら勢い余ってトラップを作動させてしまった等。ボタンの振り分けがもっと考えられていれば…。エンディングデータの管理もわかりづらい。セーブが1ブロック単位になった点は◎。

なんでもゆうこ

オススメをつけた『ジャスティス学園』は、とにかくキャラエディットが楽しい。ゲームが進むとテスト内容が厳しくなっていって、ちょっとずつ難しい操作が身についていくのもウレシイですね。男性キャラとの恋愛にも燃えちゃいました。『影牢』は最初、善人をトラップで殺していくのに罪悪感を覚えたけど、途中からはそれが快感に（笑）。『スターオーシャン』は、レベル上げさえしておけば基本的にOK。RPG初心者でも気軽に遊べる難易度です。

電撃レビュアーズ

今回のPART 2から、高得点のソフトをピックアップして紹介。まずはアトラスの『トラップガンナー』です。画面はちょっと地味だけど友だちと対戦するときっとハマります。『ドラゴンシーズ』も育てたドラゴンをメモリーカードにセーブできるので、対戦に燃えちゃいましょう。『秘密結社Q』と『レッツ&ゴー』は多少人を選ぶところがあるけど、好きな人にはたまらないはず。『キャロムショット2』と『ゆうわくオフィス』はオトナのムードがいいですねー。

●読者が参加するPSゲーム誌上バトルコーナー

電撃PSコロシアム

DPS BATTLE COLOSSEUM

今回のテーマは　記録大発表

偉人は歴史に名を残し、勇者は伝説に名を残す。そしてPS好きのゲーマーが名を残す場所と言えば、この「DPSコロシアム」をおいてほかにはないだろう。今号もPSファンの殿堂に名を刻もうとする、たくさんの記録申請ハガキが届けられた。これらのすばらしい記録&報告の数々をとくとご覧あれ！

今号のこの1枚



◀龍百蓮さん（神奈川県）の「私のスタンは強い！」という言葉も、自分のプレイに愛着あってこそのもの。その気持ち、素晴らしいと思う。

日本全国から情熱のこもった好記録が大集合！

今号では、7月1日消印までで締め切られた、各人気種目の最終結果発表を行っちゃうぞ。なお、最終発表とはいえ、これらの種目の集計作業はこれからもずっと続けていく予定だ。トップ記録や自己記録を更新した、という人がいたら、いつでも遠慮せずに申請ハガキで教えてね。

ザ・挑戦者ランキング

最終発表　天誅～[illegible]～忍術皆伝タイムアタック～

優勝：東野達哉（大阪府）22秒（力丸使用）

2位：遠藤大介　（宮城県）32秒（力丸使用）
2位：九頭龍神丸　（愛知県）32秒（力丸、彩女それぞれで同タイム達成）
4位：MIC　（奈良県）34秒（力丸使用／特B）
4位：とどろきっく（埼玉県）34秒（力丸使用）
6位：雨之紗年　（東京都）36秒（力丸、彩女それぞれで同タイム達成）
《特Aトップ》関谷直忠　（茨城県）　1分34秒（力丸）……総合で73位
《特Dトップ》菅原由加利　（埼玉県）　0分42秒（力丸）……総合で25位
《特Eトップ》ぞっぷちゃん（鹿児島県）1分6秒（彩女）……総合で56位

7位…0分37秒	8位…0分38秒
10位…0分38秒	15位…0分39秒
20位…0分40秒	25位…0分42秒
30位…0分43秒	35位…0分44秒
40位…0分47秒	45位…0分51秒
50位…0分58秒	55位…1分5秒
60位…1分7秒	65位…1分14秒
70位…1分26秒	（参加者：80名）



▶特Bトップの MICさんによる34秒のプレイ。大半の敵は無視して先を急いでいたぞ。

最終発表　パラサイト・イヴ～1周目以内のBP集め～

優勝：KENJI（群馬県）99,999ポイント

優勝：大植康宏　（東京都）　99,999ポイント（セーブ地点：Warehouse）
優勝：水無月なのか（山梨県）　99,999ポイント（セーブ地点：N.Y.P.D.）
優勝：中井崇雄　（鳥取県）　99,999ポイント（セーブ地点：Warehouse）
優勝：モリブデン　（神奈川県）99,999ポイント（セーブ地点：N.Y.P.D.）
優勝：大田誠　（山口県）　99,999ポイント（セーブ地点：CentralPark）

※同記録で並んだ上位6名は、申請ハガキに押された消印の日付の早い順に掲載させてもらったぞ。ちなみに、特別集計部門のトップは以下の通り。
《特Bトップ》山口要治（神奈川県）…38,134P
《特Cトップ》長塚晴子（千葉県）…… 2,663P
《特Dトップ》我相たい（東京都）……19,350P
《特Eトップ》ダン　（埼玉県）……15,056P

10位……94,264P
15位……33,666P
20位……19,186P
25位……14,958P
30位……11,530P
35位…… 7,153P
（参加者：43名）

●BP99,999ポイントの謎に迫れ！

BPカンスト達成者の1人、大植さんに話を聞いてみた。「実際のプレイにかかった時間は85時間くらいです。僕の記録の出し方は、ショットガンを強化し、第3埠頭倉庫でバトルしまくるというものです。この場所は敵を倒したときの経験値が少ない割に、得られるBPが多いんですよ」。そんな手があったとは……。記録アップの手法を編み出す強者たちの着眼点には、ただただ関心させられるばかりだね。



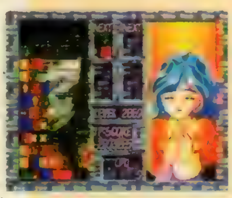
▲大植さんのデータをロードしたところ。1周目の段階で、これだけの成果をあげている。

最終発表　みつめてナイト～ミニゲーム～

優勝：小嶋大越（青森県）2,003,445点

2位：大植康宏（東京都）…………1,893,075点
3位：小澤和行（長野県）…………1,575,965点
4位：久保浄裕（佐賀県）……………536,110点

《特Eトップ》
キラリ（福岡県）23,470点
5位の記録 …415,270点
10位の記録……70,845点
15位の記録……28,520点
（参加者：17名）
※コンティニューを使ったものはルールの規制上除外させてもらったぞ。



▲小嶋さんのプレイ。この直後、2,003,445点に！

最終発表　彩のラブソング～各種ミニゲームの記録～

編み物ゲームの編み目数を競う

優勝：ジュネ（群馬県）997編

優勝：るり　（山口県）……………………………997編
優勝：AYA　（石川県）……………………………997編
※同記録で並んだ上位3名は、申請ハガキに押された消印の日付の早い順に掲載させてもらったぞ。

4位の記録 ………960編
5位の記録 ………916編
10位の記録 ………629編
（参加者：15名）

スタークラッシャーのスコアを競う

優勝：高橋幸夫（福島県）472点（9分47秒50）

2位：山下祐司(岐阜県) 395点（15分0秒29）
10位の記録…237点(5'54"43)
（参加者：19名）

編み目数アタックのこぼれ話

るりさんから送られてきたのは、538編ながら隣の997編という記録に対して「勝ち」と表示されたプレイ画面写真。実はこの写真、1538編という記録の達成を示しているのだ。正式ルールで記録確認に指定したメモリーカードには997編までしか残せないため、今回は参考記録にとどめさせてもらったが、ホントすごいね。

●「サンダーフォースV」でも記録を募集中：タイムアタックのタイムを競う。自機は初期状態で選択できる機体のみOKで、難易度設定の制限はなし。申請ハガキには「サンダーフォースV」と明記して「タイム／使用機体」を書こう（しめ切りは9月1日消印までに延長！　優勝者はVol.86で発表するぞ）。●「X I [s á i]」でもいろいろ記録を募集中：最高チェイン記録（何回までチェインを続けられたか）と、MCS（1回のチェインで獲得した最高点数）の記録を募集中。申請ハガキには「X I」と明記して「参加種目（チェイン数かMCSか）／記録」を書こう。

●「オリジナルグッズ披露宴」への参加方法：PSゲーム関連の手作り作品を自慢したい人も随時募集中。参加希望者は、作品現物か写真（できるだけ綺麗に撮ってね）に「名前、住所、電話番号、題材にしたゲーム名とキャラ名、作品に込めた気持ちや作成エピソード」を添えて、「DPSコロシアム・グッズ披露宴係」まで送ってね。読者プレゼントに提供していい場合には「プレゼントOK」と書き添え、返送を希望する場合には返送用の封筒（自分宛の「郵便番号、住所、氏名」を書き、必要な分の切手も貼っておくこと）も忘れずに同封しよう。デキ映えよりも、作品に込もった「愛」を重視するので、恥ずかしがらずに参加してみてね！

オリジナルグッズ披露宴

今回は"しおり"の大特集。どれもこれも読書するのが楽しくなりそうな、オシャレなものばかりだぞ。これらを見て創作意欲の湧いてきた人は、欄外を参考にチャレンジしてみてね。



しおり　田村なおみ　北海道

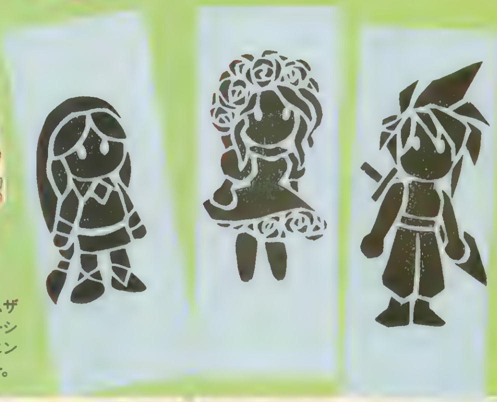
▶『FFVII』のエアリスのしおり。このほかにもクラウド、ティファ、ユフィ、ヴィンセント、ルーファス、レノのしおりも送ってくれたぞ。



しおり　櫻木京津子　茨城県

▲『FFT』のラムザとディリータのツーショットしおり。色エンピツの使い方がグー。

切り抜きしおり　三日月宴　大阪府



▼こちらは、切り抜いた部分（写真の黒の部分）で人気キャラを表現したという、とても芸術性の高い作品。左から『ポポロ』のピエトロ、『サガフロ』の白薔薇、『FFVII』のクラウドがモデルになっているぞ。ほかにも各作品とペアでナルシア、アセルス、エアリスのしおりも送ってくれた。

希望者にプレゼント

左で紹介しているしおり（文中で触れているものも含む全14作品）を、各作品1名ずつ希望者に抽選でプレゼントするぞ。欲しい人は、ハガキに「郵便番号・住所・氏名・欲しい作品」を書いて下の係まで送ってね。当選者の発表はVol.85のこのコーナーで行うぞ。

応募先▶「DPSコロシアムグッズ提供係」
しめ切り▶8月27日まで（当日消印有効）

「グッズプレゼント獲得優先券」のご案内

正式種目の入賞者（ブロック当選含む）は、賞金の代わりに「グッズプレゼント獲得優先券」を希望することも可能。この券は、グッズプレゼント応募時にハガキに貼っておくと、最優先で当選させてもらえるアイテムなのだ。

挑戦者募集中　初心者も大歓迎！　さぁ参加してみよう！

記録申請の方法

記録の申請は、ハガキに「郵便番号・住所・電話番号・氏名・必要なら6文字以内のペンネーム・申請記録（内容は種目ごとに異なる）」を書いて送ればOK。

申請ハガキのルール

原則として申請記録は、ハガキに書くようにしよう。意見を伝える場合や、報告内容が長くなる場合だけ、例外として便箋なども認めているぞ。また、ハガキなど1枚につき、1人分の1申請記録しか受け付けないので、注意しよう。

申請時の注意点

同じ人が同じ種目に再申請する場合には「～回目の申請です。前の記録は～です」と書き添えること。イラストや当コーナーへの意見をつけてくれてもいい。

エントリーのルール

1人の人が複数の種目に参加してくれても構わないぞ。記録優秀者（主に入賞者）には、不正がないか確認のため"編集部から連絡の上で"証拠になるメモリーカードなどを送ってもらう（確認後に返却するぞ）。

新登場　XI [sái]

ルール②

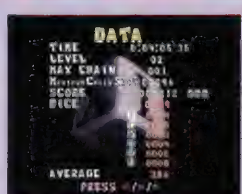
「TRIAL」の「ENDLESS」でスコアを競う。カンスト（999,999点）達成者が複数現れた場合には、その プレイでの所要時間の短かった方を勝者とする。設定の制限はなし。

申請記録

「XI」ルール②と明記して「スコア」をハガキに書こう。もしわかるなら「レベル／所要時間／最高チェイン数／最高チェイン記録（MCS）」なども教えてね。

しめ切り▶10月1日消印有効

入賞者の記録確認時の注意事項



◀ゲーム終了後のベスト8表示中に△ボタンを押すと、この画面になる。

原則として入賞者の記録確認はメモリーカードでOK。ただしカンスト達成者の場合のみ、上の画面をビデオテープなどに保管しておくこと。

急げ！　鉄拳3～タイムアタック～（しめ切り 8月1日消印有効）

ルール①

「タイムアタック」でオールクリアまでのタイムを競う。使用キャラは、隠しを含む誰を使ってもOK。キャラ別集計もバッチリ行うので、好きなキャラで挑戦してみよう。

キャラ別集計もあり！

申請記録

『鉄拳3・ルール①』と明記して、「タイム／使用キャラ」をハガキに書こう。余裕があるなら、攻略に使った技についての解説も詳しく聞かせてね！

全参加者の記録も発表！

募集中　鉄拳3～フォースモード～

ルール②

「鉄拳フォースモード」でスコアを競う。使用キャラは、隠しを含む誰を使ってもOK。集計は全キャラ共通で行うけど、キャラ別のトップ記録も発表する予定だ。

申請記録

『鉄拳3・ルール②』と明記して、「スコア／使用キャラ」をハガキに書こう。ちなみに、サバイバルモードの募集もいずれ行う予定なので、期待しててね。

しめ切り▶9月1日消印有効

募集中　XI [sái]

ルール①

「TRIAL」の「TIME LIMITED（3分間のスコアアタック）」でスコアを競う。キャラスピードほか、設定の制限は一切なし。Vol.79の攻略記事を参考に頑張ってみよう！

申請記録

「XI」ルール①と明記して、「スコア」をハガキに書こう。もしわかるなら「最高チェイン数」と「最高チェイン記録（MCS）」も教えてね。

しめ切り▶9月1日消印有効

DPSならではの"特別集計部門"も用意！

大勢の参加者が集まった種目では、ここに挙げた5部門での上位者の記録も発表しちゃうぞ。同性、同年代の日本一をめざそう！

男子小学生　小学生（小学生以下でもOK）の男子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特A」と書こう。

男性30以上　申請した当日時点で満30歳以上の男性のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特B」と書こう。

女子小学生　小学生（小学生以下でもOK）の女子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特C」と書こう。

女子中高生　中学生か高校生の女子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特D」と書こう。

女性一般　上以外の女性（OL／主婦など）のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特E」と書こう。

挑戦の受け付けは…（掲載予定：8月1日消印有効まで▶Vol.83で発表）

〒101-8305　㈱メディアワークス
電撃プレイステーション編集部
「DPSコロシアム」係まで

報酬　参加者が600人以上なら「1位に8,000円、2～5位に3,000円」、599～200人で「1位に5,000円、2～3位に3,000円」、199～50人で「1～3位に500円」、49～20人で「1位に500円」を進呈。賞金は上位だけではなく、参加者200名以上の種目で「10位以内、11～20位、21～30位、31～50位、51～100位、101～175位、176～300位、301～500位、501～800位」の各ブロックから抽選で1名ずつに2,000円も支給。下位にも賞金獲得のチャンスはあるし、上位になるほど獲得チャンスも多くなるのだ（参加者19人以下の場合でも特別賞品を贈るぞ）。

4色奴隷 Colorのどれい

〒101-8305 (株)メディアワークス「4Cど」

4Cは全てを制す！　と言うことでハガキ描いてみて下さい。ということです。



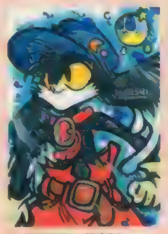
▶高知県　たまともエさん：切り絵なのにカワイイのがステキです。



▶神奈川県　うにっぷりさん：もっとモノ静かなタイプかと思っていたら、ものスゴイ元気でワガママだったのでビックリっていう声が多いです。彼女の変形の仕方もスゴイですよね。しかし、カワイイので良いんですが。体重があるので抱っこはあまりできません（笑）。マシンなので仕方ないんですかねぇ？



◀徳島県　飛鷹みさきさん：冒険に出るために訓練するわけですから。レベルアップしないと「BBB」のためにも。



▲北海道　暮新さん：希望に満ちていていい感じです。胸を張ってレッツゴーです。



◀東京都　水都花鈴さん：まだまだ盛り上がっていくのです！　グランプリや、Dなど盛りだくさんです！



▲北海道　えーるさん：彼女のなかの自然な声がマシンを超えてしまうわけです。



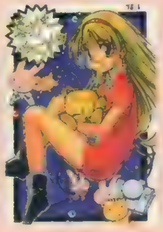
▶栃木県　舞夢☆ざぶさん：編集部で大ヒット中です　伝奇モノ好きなら是非！



▶福井県　とかげヒナトリさん：シリアスな展開もありそうです。



▲埼玉県　行世結希さん：アルマの目玉がグルグルです。トホホなんでしょうか？



▼大阪府　裕之さん：みんなでやろうぜ！って感じです。まずはグランプリ。



▼京都府　水玉みかんさん：漂うマシンの魂はどこに落ち着くんでしょうか？かなり悲しい気もします。



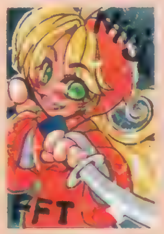
▲栃木県　鷹鶯綾さん：いらっしゃいませ！　でポリタンを出されても……。大人気キャラですけど（自分で言うな）。



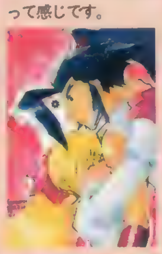
◀高知県　李さん：仲良くしたら強そうなんですけどねぇ。



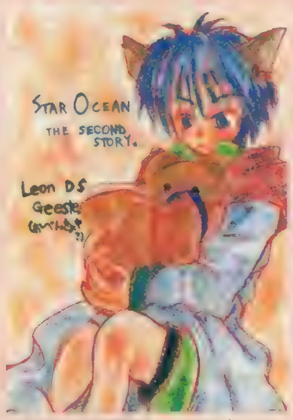
◀鹿児島県　立花ナギさん：「フラス」は買いですよ。持っていないなら。



▲神奈川県　ぱり作さん：お茶目なイタズラカマしそうです。ヤエ歯がポイントでしょう。



▼岩手県　あかだなくにみさん：だーい好きって感じです。



▲高知県　真崎桐夜さん：このゲームにはどんな要素がつまっているんでしょう？プレイ前からわくわくです。

▼山口県　バグ12匹さん：抱きしめる。呼び出された先を。信頼関係の上に使えるのが召喚魔法ですから。

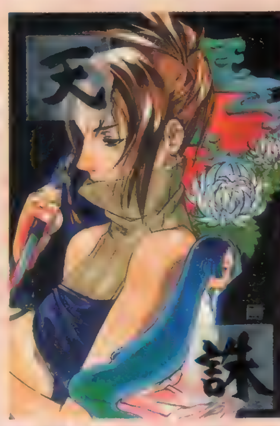




▲神奈川県　わたこいうナさん：犬飼ってそうですよね。散歩とか似合いそうですし。若も犬っぽいし。

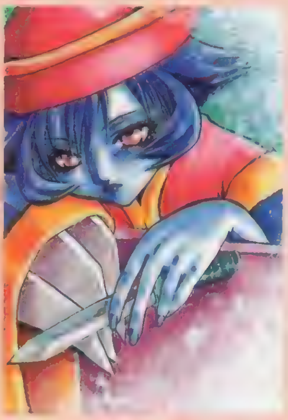
▼山口県　深坂猫ノ助さん：守るモノのために戦う戦士は、レベルアップや財宝を集めて、イロイロです。





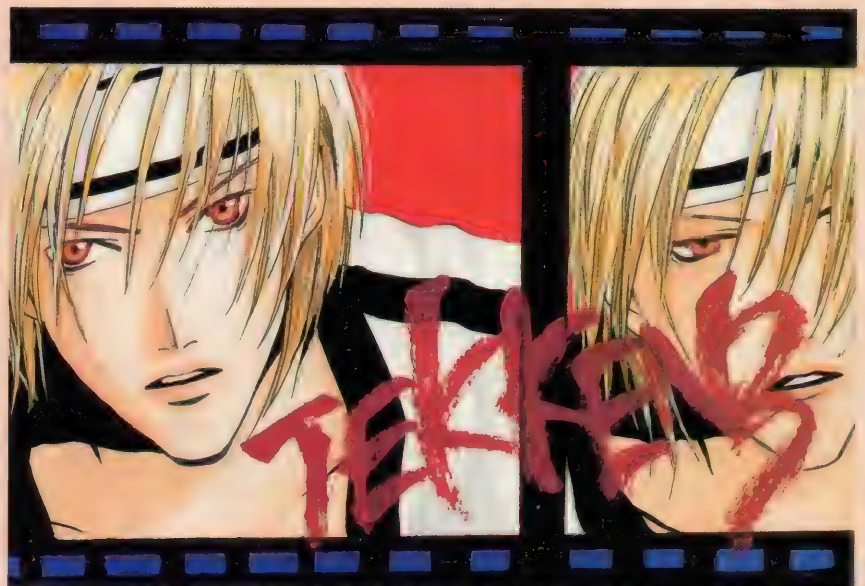
▲千葉県　明石知子さん：彼女のその後の活躍……観たいですよね。きっとものスゴイでしょうねぇ。

▼北海道　香月りんさん：結構普通ですから。彼女は。元々人間ですし。暗器でも使わないと化け物にはかないません？





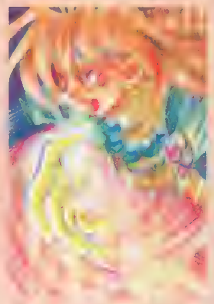
▲福井県　はせがわ皐仁さん：このゲームの登場キャラは個性いっぱいですよね。カッコのつけ方もステキです。



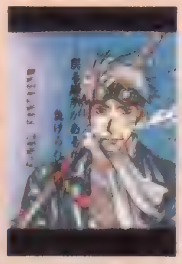
▲奈良県　まつこさん：やはり、３ＤＣＧの濃いキャラよりも、２Ｄのイラスト顔の方がグッとくる気がします。キャラの個性もナカナカですし、ゲームのデキもバッチリ。なのにドーンと来ないのはその辺が原因じゃないかと思うのですが……。どうなんでしょう。同じ３Ｄ格闘「ジャスティス学園」との違いは？　ノリ？



◀岩手県　飯綱さん：ＳＬＧはバランス次第ですから。マスターＵＰしないとデキが良いかはわからないのです。



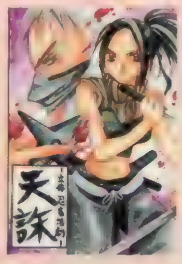
◀神奈川県　佐伯まさめさん：連続して何本ものゲーム化が発表されて戸惑い気味!?



◀東京都　スティーブンさん：守る場所もあるってもんです。



◀宮城県　楓来らみーさん：２人は仲良し……なんでしょうか？



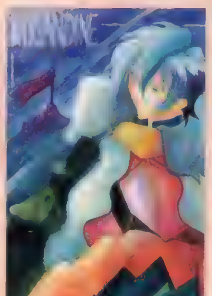
◀北海道　藤崎啓さん：やっぱり、傷だらけになりそうです。アヤメ。



◀愛知県　綾上つしろうさん：全てはココから始まったって感じです。



▶北海道　セトさん：オシャレ系ですよね。十分。キューティの表紙とか(笑)。



◀大阪府　広瀬亜理さん：イベント観るのは大変ですが、いいＳＬＧです。難易度もソレなりに高いですし。



◀茨城県　さつきやまいさん：「２」はもっとシステム錬り込ますかねぇ？　前作はキャラ良かったんですが……。



◀大阪府　成瀬祥雄さん：猫は猫じゃらしにフニフニしちゃうのはしょうがないんです。



▶宮城県　カジサトコさん：本当はイロイロ薬物とか使われたでしょうから……。怖いことになってます。



▶神奈川県　佐伯まさめさん：跳び続ける竜騎士。ドラゴンナイトですから。自分でジャンプですけど。

移植化計画出張版

移植希望ハガキは、ここで紹介中です。ＳＳ、アーケードなど、ＰＳに移植して欲しいソフトがある場合はこのコーナーあてでハガキを送って下さい！　結構願いは叶ったりするのであら不思議。ってところです。

ストリートファイター ZERO3◀



▲山形県　週末の怪人さん：キャラ多いですよねぇ……流行なんでしょうか？　好みのキャラは必ずいそうです。



▶東京都　バラスィーさん：アイシャはあまりにも弱くて……悲しくなっちゃうんですよね。最初、敵の攻撃くらっちゃうとやられちゃいますし（一発でも）。ある意味ＲＰＧの原点です。

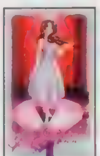
TV ANIMATION SERIES

センチメンタルジャーニー

VC 7/25 in Store!!

やっと逢えるんですね…あなたに。




1


2


3


4

毎月4巻同時リリース(全12巻・各1話収録)

第1話「遠藤 晶～少女のためのヴァイオリン・ソナタ～」● 第2話「松岡千恵～書けないラブソング～」
第3話「七瀬 優～星降る夜の天使～」● 第4話「杉原真奈美～微熱少女～」

ジャケットイラスト▶キャラクターデザイン・平山まどか描き下ろし!
本編映像▶オンエア修正前のオリジナル原版を使用したD-2デジタルマスタリング!
毎回封入特典▶ボイスダイアリーCDS(各後日談を新録音/約4分)&ライナーノーツ付!

STAFF▶原作: マーカス(「センチメンタルグラフティ」より)/原案: 窪田正義
キャラクター原案: 甲斐智久・丞久幸宏/シリーズ構成・監督: 片山一良/脚本: 荒川稔久
ビジュアルディレクター: さとうけいいち/キャラクターデザイン: 平山まどか/音楽: 濱田智之
製作協力: 三菱商事・バンプレスト/企画・製作: サンライズ

VC①～④: BES-2143～2146/各カラー/24分(1話収録+特典CDS付)/ステレオHi-Fi/¥3,800(税抜)
●8.25発売: 第5話～第8話(BES-2147～2150)●9.25発売: 第9話～第12話(BES-2151～2154)
発売元: 株式会社ビースタック

LD-BOX 9/25 in Store!!

全話収録一挙リリース(予約締切日: 7/17)

▶毎回封入特典: ボイスダイアリーCD(VCと同内容/約50分)
&28Pオールカラー・ブックレット付!
LD-BOX: BEAL-1287/カラー/288分(12話収録+特典CD付)/デジタルステレオ
CAV(6枚組12面)/¥36,000(税抜)

センチワールド展開中!

MUSIC(発売元: バンダイ・ミュージックエンタテインメント)

In Store Now
▶主題歌CDS「天使にあいたくて」
歌: 渡辺かおる/¥952(税抜)
▶オリジナルサウンドドラマ1/¥2,857(税抜)

7/25 in Store
▶オリジナルサウンドドラマ2/¥2,857(税抜)

GAME(発売元: バンプレスト)

7/23 in Store
▶プレイステーションソフト
予価¥6,800(税抜)/恋愛ボードゲーム

オフィシャルホームページ開設!
▶http://www.senti-j.com/



ふたつの月が重なるとき、運命の扉が開かれる…!

TV ANIMATION SERIES

サイレントメビウス

LD&VC 9/25 in Store!!

▶LD初回封入特典: 全話収録LD-BOX(1巻のみ)
▶VC初回封入特典: 麻宮騎亜オリジナルポストカード(各巻)
▶LD&VC共通封入特典: 4Pオールカラーライナーノーツ付(各巻)

STAFF▶原作: 麻宮騎亜(スタジオ・トロン)/シリーズ構成: 川崎ヒロユキ・殿勝秀樹/キャラクター設定: 田中誠輝/コンセプトデザイン: 森木靖泰/音楽: Jimmie Haskell/アニメーションディレクター: 武内宣之/総監督: 殿勝秀樹/製作: テレビ東京・創通映像・RADIX

LD①:BELL-1269/各カラー/約50分/2話収録/デジタルステレオ/¥4,800(税抜)
VC①:BES-2125/各カラー/約50分/2話収録/ステレオHi-Fi/¥4,800(税抜)
発売元: バンダイビジュアル株式会社

▶以降毎月リリース!(全9巻)
LD②～⑨:BELL-1269～1277/各カラー/約75分/3話収録/デジタルステレオ/¥7,800(税抜)
VC②～⑨:BES-2126～2133/各カラー/約75分/3話収録/ステレオHi-Fi/¥7,800(

販売元・お問い合わせ:バンダイビジュアル株式会社 東京本社 〒111-8558 東京都台東区松が谷1-3-5 SEFビル
[東京営業所]TEL.03-5828-3001 [名古屋営業所]TEL.052-883-5911 [大阪営業所]TEL.06-375-4325

EMOTION 15th THANKS 感動、冒険!

電撃 PlayQuestion プレイクエスチョン

1998 HOW TO WIN

さあ、暑い夏がやってきた！　プレイに行き詰まって、ゲーム夏バテにかかっていないかな？　そんなときには、ウナギ喰うより電撃プレイクエスチョン。充実の攻略をガツガツ読んで、疲れを知らない夏をエンジョイしよう！

ゆうわくオフィス恋愛課

個性豊かな女性たちと、豊富に用意された会話パターンが魅力のこのゲーム。その醍醐味を遊びつくすための、発売直前攻略をお届けするぞ！

PS. I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

女性とのコミュニケーションに重きを置いた意欲作『ゆうわくオフィス恋愛課』。注目のニュアンスモードは、会話が幅広く分岐するため、とまどうことも多いはず。あと一歩のところで思いをとげられず、欲求不満に陥ってしまわないためにも、発売直前のこの攻略で大いに予習しておいてください。（宮ベータ）

7/30 SLG	▶¥5,800　▶タカラ
	▶MC(1ブロック)

ニュアンスモードを最後まで楽しむ徹底マニュアル！

いよいよ発売が近づいてきた話題作『ゆうわくオフィス恋愛課』。このゲームの見どころは、会社員としての仕事と、魅力的な女性たちとの恋の両立。そこで今回は、恋愛を幸せに成就させるための心得を紹介するぞ。ゲームに登場する全８人の女性たちはそれぞれが個性を持ち、好みも異なる。これらを把握してデートにのぞまないと、彼女に悪い印象を与えてしまう。今回の記事とニュアンスモードの情報を参考にして、失敗しないデートプランを心がけよう。



◀仕事と会話で好印象を与えていけば、こんな深いカンケイも築けるのだ。

ニュアンスモードとは？

女の子と仲良くなってくると、デートのあとでこのモードに移行することがある。ここでは彼女の質問に対し、YES・NO・？(どちらでもない)の３つの中から答えを選択して、普段よりもじっくりと会話を楽しめるのだ。そこで今回は、このモードの魅力を堪能してもらうために、女の子の好む会話の進め方を紹介する。噂の「あの場面」への近道になるハズだ!?



▲女の子の好む場所を選び、好印象を与えよう。



◀会話を楽しむところに、このゲームの醍醐味がある。



好きな場所と喜ぶ贈り物

美術館や劇場、博物館といった渋めの選択が喜ばれる。恋愛映画もオススメだ。贈り物は貴金属系とファンシーグッズが好みで、どれを贈っても好印象を得られるぞ。

ニュアンスモードでは？

邦楽が好きなので、音楽の話題では理解を示そう。カラオケに誘われたらしめたもの。また甘えん坊な一面があるので、頼れるお兄さんぶりを見せてあげること。



好きな場所と喜ぶ贈り物

ライブハウスやスポーツ系の、活発なスポットを好む。贈り物はアクセサリーと高価なもので。高慢な態度からは意外だが、燃えろヒーローのCDや、安価なバーガーチップを喜んだりする。

ニュアンスモードでは？

わがままな彼女に合わせる優しさが重要。基本的に照れ屋で素直ではないので、あまりにも鈍感な態度は怒らせてしまうぞ。彼女への興味と、素直な返答を忘れないように。

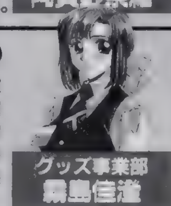


好きな場所と喜ぶ贈り物

水族館やクラシックコンサートなど、おとなしめの場所を好む。贈り物はダイヤの指輪など高価な物が効果的だが、よほど変な物(例えば駄菓子など)でもない限り、おおむね喜ばれる。

ニュアンスモードでは？

まじめな性格で成績も優秀なので、いいかげんな態度や不誠実な返答は嫌われる。また、実は料理が苦手らしいので、得意な人には好印象を抱くようだ。料理の話題が出たらチャンス。

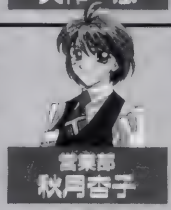


好きな場所と喜ぶ贈り物

イラストを描くのが好きな彼女は、ネタになりそうな美術館やコメディ映画などを好む。贈り物はバッグやぬいぐるみが喜ばれるぞ。もちろん画集も効果大だ。

ニュアンスモードでは？

内気で恥ずかしがり屋な彼女を、優しく包み込んであげるような思いやりが肝心。仕事関係で気弱になっていたら励ましてあげよう。また好きな食べ物の話では、趣味を合わせよう。



好きな場所と喜ぶ贈り物

活発な性格なので、スポーツ系のスポットは全てOK。水族館なども好印象を与える。贈り物は、スポーツタオルや燃えろヒーローのCDなど。食品のカニ玉四川風も喜ばれる。

ニュアンスモードでは？

元気いっぱいの彼女に合わせて、明るい話題で攻めよう。変にまじめぶった態度は逆効果だ。また、「元気のいい女の子は好き？」との問いには、素直にイエスと答えよう。

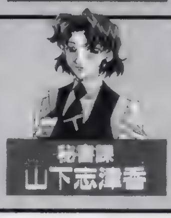


好きな場所と喜ぶ贈り物

ゲームセンターや博物館、SF映画などが好評。贈り物は玩具系(ムシムシロックなど)が喜ばれる。他の女の子に好評なダイヤの指輪が、逆に機嫌を損ねてしまうのも彼女らしい。

ニュアンスモードでは？

自分が“変わっている”ことを自負しているので、個性的な性格を特別扱いしないこと。あとは、彼女好みのゲームや理系の話題で攻めて、趣味が近いことをアピールしよう。



好きな場所と喜ぶ贈り物

もの静かな外見とは裏腹に、スポーツ系が好印象を与える。贈り物はブランドスーツやオープンハートなど高価な物を好むが、競馬好きなので馬のぬいぐるみも効果的だぞ。

ニュアンスモードでは？

クールで理知的な性格なので、不まじめな返答は厳禁。実は年上であることを気にしているので、愛に年の差なんて関係ないぜ！　ということをアピールしてあげよう。



好きな場所と喜ぶ贈り物

美術館やクラシックコンサートなどがオススメ。しかし、実はプロレスも好きだったりする。贈り物は最高級品でないと難しいが、ジャズのCDを喜んでくれるのがせめてもの救い。

ニュアンスモードでは？

仮にも一企業の社長なので、英語に強く仕事ができることをアピールしよう。しかし、あまりにも仕事一筋すぎると逆効果なので、スポーツの話題などで幅広く会話を楽しもう。

ポイントQ&A

Q：女の子が登場する条件を、教えて下さい。

A：その女の子が在籍する課をサポートすると登場します。ちなみに、登場時は学生の姫川と阿賀野ですが、姫川は２年目に経理部へ配属されます。阿賀野とは、GW中に散歩へ出かけるとイベントが発生して出会えます。

ダブルキャスト

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

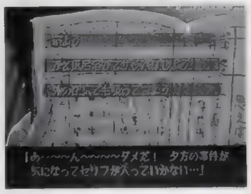
ついに「ダブルキャスト」の攻略も終了！　今思い返せば、かなり「字だらけ」の記事になってしまい少し後悔です。ただ、選択肢だけを単純に並べれば攻略としては簡単なのですが、個人的にはみなさんに考える余地、遊べる余地を残しつつ作品の解説ができたと、それなりに満足してもいます。ご意見お待ちしてます→　（袋）

攻略編最終回は、番外編こと「ノーマルエンド」1パターンへの解法を紹介。
全27エンディングへのワンポイント攻略（ヒント）集も同時掲載だ！

発売中 AVG	▶¥4,800（CD2枚組）	▶SCEI
	▶MC（1ブロック）、DS（AC非対応）	

達成率の伸び悩みに効果的な『ダブキャス』小ネタ集

「ダブルキャスト」のストーリー攻略編も、前回のグッドエンド攻略でひと段落。今回は、セカンドプレイ以降を対象にした「達成率を上昇させるプレイ」の手ほどきをしていこう。まず、最初に覚えておいてほしいのが、「達成率はどれだけゲーム中のシーンを見たか」というパラメータだということ。つまり「エンディングをたくさん見ること＝達成率のアップ」とはならないのだ。特に1つのエンディングに固執すると、選択肢を少しずつ変えていく（しらみつぶし方式）ことが多いため、プレイ回数のワリには達成率の上昇は望めないぞ。



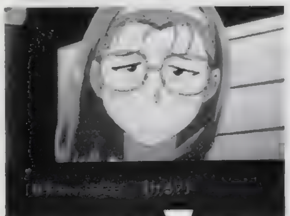
◀"グッド"を探すだけのプレイでは、無意識に同じ選択肢を選ぶ可能性が高い。



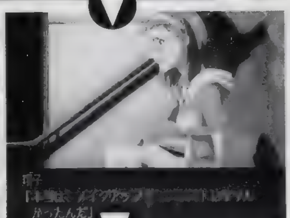
◀少しずつ変化させるより、大胆に選択肢を変えたほうが達成率は上がりやすいぞ。

番外編を忘れていませんか？

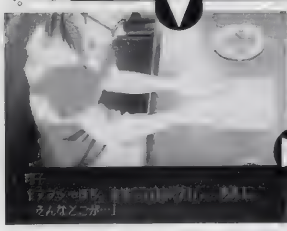
◉「ノーマルエンド1」に見る番外編攻略の手引き



◀飲み会の続行不可能な主人公に、遥は酔っ払った翔子の介抱役を押し付けていくのだった。



▶酔いが覚めるまで、無人の駅で語らう2人。「なぜ映研にいるのか」その理由を確かめ合う。

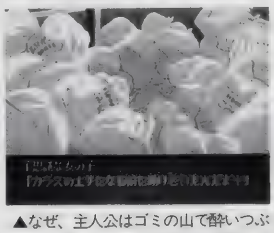


▲場所を深夜のファミレスに移して会話は続く……。翔子は、動物をいたわる主人公の優しい一面に淡い憧れを抱いていた。

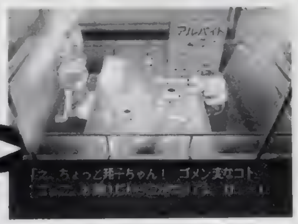
▼そんな想いを告白され照れる主人公。だが、主人公も翔子の隠された優しさを知って……。一気に盛り上がる2人の想い！



"グッド"と"バッド"はいくつか見ているのに、いまだに"ノーマル"エンドにはたどり着けない……こういう人は意外に多いと思う。実は、6つの"ノーマル"エンドは、すべてスタート地点で番外編（番外編自体が現れない人は下のコラムを参照）を選ばなくてはならない。ここで紹介する「翔子とのラブラブ？」を描いた1パターンをはじめ、"ノーマル"は基本的に短い話ばかり。だが、流れるシーンはどれも本編（本筋）では使われていないものばかりだし、ストーリーそのものも、独立している（中にはかなり笑えるモノも）。達成率を伸ばす意味でも、このゲームの側面を見る意味でも重要なシナリオなので、ぜひプレイしてみよう。



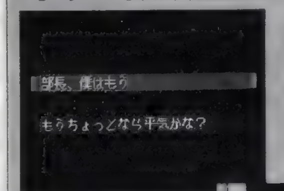
▲なぜ、主人公はゴミの山で酔いつぶれていたのか……も番外編で解明だ！



▲両想いの感動に大泣きする翔子。これはこれでハッピーエンド!?　でも、まったく美月が登場しないというのもスゴイね。

ノーマルシナリオのチェックポイント

番外編は、居酒屋の前からスタート。ここで、先輩（剛田・花園）に「もう1軒行くぞ！」と誘われるが、翔子のシナリオに入りたければ「部長、僕はもう…」を選ぶこと。それが、番外編スタートの選択だ。ここで、ほかの"ノーマル"エンドにいきたい場合は、この先輩に対する答えを変えてみよう。飲み会が続く場合、このあと主人公たちは何軒かの飲み屋をハシゴすることになる。どのタイミングで断るか（もしくは最後まで付き合うか）が、シナリオ分岐のカギとなっている。2軒目で帰れば、美月と変わった出会いをするシナリオに、3軒目で帰れば、思わずびっくりするような展開が待っているぞ。3軒目で帰ったときは、物音がしたり、怪しいと思ったらすぐ調べること。この調べるパターンもやはり何種類かあるので、繰り返しプレイは必須。また、進め方によっては、本編に戻る（通常の美月との出会いシーン）こともあるが、その場合でもゲームは普通に継続できるぞ。



▲最初の分岐点。ちなみに、飲み屋の名前は店ごとに違うので、何軒目かは店名で判断しよう。



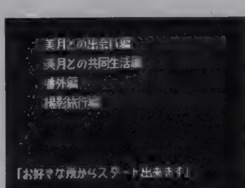
▶そして、本編へつながる選択肢はコレ。間違えて番外編を選んじゃったときなどには、有効かも？

クリア回数と達成率によるおまけ要素を完全紹介！

ここでは、セーブ・ロード時や、ゲームクリア時に画面上に表示される、「達成率&クリアエンディング数」で、ゲームにどれだけ変化が起こるかを紹介しよう。なかには気付かないうちに変化していたものもあるだろうから、これでその疑問もバッチリ解消だぞ。

スタート地点の変化

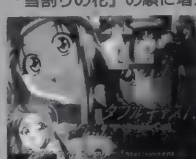
1回でもクリア（グッドエンド）していれば、開始時に「出会い編」と「共同生活編」が選択可能に。2回だと上記に「番外編」が加わり、1回＋達成率が60%以上＋撮影旅行で「寝る」の選択をした場合に「撮影旅行編」がさらに追加されるぞ。



▲どこから始めようと、"グッド"にはたどり着けるようになっている。

タイトル画面の変化

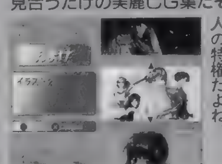
タイトル画面は全部で4種類。これは単純に、「いくつグッドエンド」を見たかで変化するぞ。また、ゲームクリア（グッドエンド）後に見られる予告編ムービーもクリア回数によって増えていくのだ。映画館で見られる映画も条件は同様。「季節を抱きしめて」→「サンパギータ」→「雪割りの花」の順に増えるぞ。



◀タイトルだけでなく、デモが変わる場合も。

おまけモード

すべて（4つ）の"グッド"エンドを見ていて、なおかつ達成率が80%以上の場合、タイトル画面に「おまけ」の項目が追加される。ここでは、美月たちキャラクターの立ち絵やイメージイラストなどを、高解像度モードで見ることができる。条件はちょっとキビしいが、それに見合うだけの美麗CG集だぞ。



◀ここまでクリアした人の特権だよね。

達成率の表示

このゲームでは、下の隠しコマンドを入力することで、画面の左上に達成率を表示させながらのプレイが可能。これで、達成率上昇の確認が楽になるぞ。

「Production I.G.」のロゴ表示中、1秒以内にコマンドを入力。

✚右、◎、✚左、⊗、✚上、◎、✚下、⊗

そして 100%!?

ゲームクリア時の達成率が、70、80、90%を超えたときには、それぞれの「おめでとうメッセージ」が聞けるぞ。そして、見事100%になると……もっとすごいことが!?

ポイント Q&A

Q：いつまでたってもグッドエンドが見られません。もしかして、最初のプレイでは見ることはできないですか？

A：いいえ、そんなことはありません。"グッド"は4種類とも初回プレイからたどり着くことは可能です（もっとも難易度自体は高いです）。逆に、番外編や"バッド"の一部などはある程度やりこまないと迎えられない場合があります。もちろん、初回で到達しようと10回目であろうと、エンディングそのものは変わりません。

全27エンディングのあらすじ&ワンポイント攻略を大紹介!!

こちら側のページでは、なんと27種（！）のエンディングすべてをフォローしていこう。読みかたは、エンディングNo.～のあと、左半分がストーリー概要、右半分はワンポイント攻略になっている。過去にどのエンディングを見たか確認しづらい、というのは「ダブキャス」の欠点の1つ。この一覧表をカタログのように活用して、1つ1つチェックしていけば、全エンディング制覇もずいぶん楽になるはずだぞ。あとはやりまくるのみ!!



◀新たなエンディングタイトルがわかったら、表に書き込んでいくのもいいかもしれないぞ。

※タイトル名が「？」のものは、現時点では公表できないタイトルです。

グッドエンド GOOD ENDING

ストーリーの核心に迫るエンディング群だ。No.～が小さいほど、より良いエンディングだと思っていいぞ。基本的に美月に誠心誠意尽くせば、これらのエンディングに向かいやすい。

No.1 ????	美月がすべての記憶を取り戻したうえで、主人公への愛情を自覚するベストエンディング。途中経過で、ラストがちょっと変化する。	ポイントは、やはり撮影旅行でのキス。その後も、美月のことを優しく扱いつつ、二村と遥を完全に信用して、事件を解決しよう。
No.2 志穂	事件は無事解決するが、美月は記憶の一部を忘れ去ったまま。かなり女の子女の子した、可愛い美月のエンディングだ。	No. 1との違いは、自宅でのキス（未遂）をやり逃していること。旅行から帰ったら、美月といい雰囲気になれるように努力しよう。
No.3 美月	事件は解決するが、美月は記憶を失ったまま……。No. 2との違いは、主人公への恋心も忘れてしまっている点。	このパターンに行ってしまう最大の要因は、やはり撮影旅行の夜のキス。これができないと、美月の愛情度は大きくアップしないぞ。
No.4 ????	事件の真相は解けるが、主人公の健闘も空しく美月の症状は悪化してしまう。グッドとはいえ、ある意味で残酷なエンディングだ。	やはり、問題はキス。撮影旅行（キスできる）と、その後の自宅（未遂）の両方とも見ていないと、このエンディングの可能性大！

ノーマルエンド NORMAL ENDING

分類（ランク）的には“ノーマル”となっているが、どれもが完全に本編とは独立した番外ストーリー。6つとも番外編からのスタートなので、初回プレイでは見られないのがミソ。

No.1 翔子	悪夢の飲み会から退散しようとすると、遥から酔った翔子の介抱を頼まれる。最初は他愛のない会話を交わす2人だったが……。	番外編スタート直後の選択肢で、家に帰ろうとすればOK。以後は選択肢もなく、さくさくと翔子とのラブストーリーが展開する。
No.2 ????	飲み会の帰りに立ち寄った店で、机に突っ伏して寝る美月を発見。二村と美月が元恋人同士という、変わった設定のシナリオだ。	2軒目の飲み会まで付き合い、そのあと眠気ざましをすればOK。美月と二村を取り持つときは、自分から美月に積極的に話そう。
No.3 ????	No. 2の派生ストーリー。ここでも二村と美月は、元恋人同士。本編と同じく、主演女優として美月は映研に迎え入れられるのだが。	No. 2との違いは、二村と美月の話し合いの仲裁を自分でしないこと。二村が二村のくせにカッコいい（笑）シナリオだぞ。
No.4 ????	延々と続くかと思われた飲み会から、なんとか脱出した主人公。帰り道にあった桜の木の下で、人が倒れているのを発見するが……。	飲み会は、3軒目（最初は強制）まで付き合おう。そのあと、不審に思ったことは、積極的に調べようとする姿勢が、この番外編では必要だ。
No.5 ????	No. 4の派生シナリオ。桜の木を無視した主人公だが、今度は光の届かない真っ暗な路地裏で、妙な気配を感じるのだった。	最初の進めかたは、No. 4と同じ。ただし、桜の木は無視して、次に起こる現象には興味を持つこと。完全一発ネタ的なシナリオ。
No.6 ????	これも、No. 4からの派生である。桜の木も、怪しい路地裏も素通りした主人公は、とあるマンションの前で、抱擁するカップルに遭遇！	同じく、桜→路地裏両方とも無視すればOK。ちなみに、3軒目の飲み会後、さらに飲みに行くと、酔いつぶれて通常のスタートに。

バッドエンド BAD ENDING

未解決のまま終わる、主人公が非業の死を遂げる……と、悲惨な結末が多い“バッド”群。数とバリエーションは豊富なので、全エンディング制覇のためにも、1つずつチェックしよう。

No.1 少女	酔いつぶれたところを美月に介抱された主人公。その後のファーストフード店で、彼女を怒らせてしまい、フラれてしまう……。	注意すべき点は、スリーサイズを訊ねること。さらに警察だ病院だ、と追い討ちをかけて彼女の不安感を必要以上にあおると……。
No.2 ????	No.1とパターン的には酷似している。やはりファーストフード店で主人公はフラれるが、ふたたび繁華街で美月に出会う……。	スリーサイズを聞かなくても、彼女は怒ってしまう場合もある。やはり、記憶喪失の人間相手に、病院・警察は禁句のようだ。
No.3 ????	撮影旅行先の別荘で、夜に響く女の叫び声……。気のせいだ、と自室で眠りつづける主人公に、ナイフを持った殺人鬼が⁉	1番大きな原因は、なにもせずに夜に寝てしまうこと。あとは女の悲鳴を無視すること。美月に対して冷たくするのも、原因の一端。
No.4 ????	No. 3からの派生。女の悲鳴に気付いて起きるが、原因である部屋の前で遥にバッタリ。結局、気のせいということにするが……。	No. 3との違いは、夜に寝て悲鳴を聞いたあとに起きること。翔子の部屋の前の遥との会話では、“気のせい”を押し通そう。
No.5 ????	同じくNo. 3の派生。遥とともに、悲鳴の上がった部屋を調べると……⁉ 主人公は、あわててほかの部屋へ急ぐが……。	翔子の部屋を調べたあとは、熱くなったドアノブに対して、“照れている？”を選ぶ。なんとも馬鹿らしいが、オチはシリアスだぞ。
No.6 ????	No. 3の派生。突如吹き出した炎で、館が炎上。主人公と遥は逃げ遅れた剛田と遭遇するが、そこに事件の張本人の殺人鬼が……。	上のドアノブのシーンで危険を察知して回避すればOK。殺人鬼に迫られたら、仲間を見捨る卑怯さがこのエンディングには必要。
No.7 狂気5	No. 3の派生。剛田の機転で、なんとか館から逃げ出せた主人公と遥。だが安堵も束の間、燃え上がる館から出てきた影は……⁉	上の殺人鬼と接触のシーンで、殺人鬼は剛田に任せて、自分は遥を連れて逃げること。No. 3から派生はみんな悲惨な結末になる。
No.8 ????	No. 3の派生。怪我をしている剛田に代わって、殺人鬼に挑みかかる主人公……。だが、その正体は驚くべきモノだったのだ⁉	同じく殺人鬼との接触シーンで、剛田の代わりに自分が戦おうとすればOK。以上6編が、「ジェノサイド編」と括られるものだ。
No.9 かこひめの寝屋	撮影旅行の夜、二村が話してくれる「映研伝説のシナリオ」のもう1つの側面……。そして、妖しく歪む二村の笑顔……彼は何を企む？	まずは別荘についたときに、二村とシナリオの話をしておこう。その夜のシーンでもシナリオについて話したあと、彼の話を否定するといい。
No.10 殺人鬼	撮影旅行のあと、佐久間から廃病院に呼び出される主人公。だが、そこで待っていたのは、刃物を持った謎の人物。主人公の運命やいかに？	“グッド”エンドからの派生の1つ。ある程度、美月と仲良くなったあとの廃病院で“逃げる”を選ぶと、この結末に向かいやすい。
No.11 真犯人(1)	撮影も終わり、部室で試写会をする主人公。美月と2人きりになった部室で、主人公は撮影したフィルムの違和感に気付くが……。	ポイントは美月との好感度を上げ過ぎないこと。“グッド”を目指しているときに、何度も陥りやすい“バッド”の1パターンだ。
No.12 ????	試写会の部室で、違和感に気付いた主人公。だが、次の瞬間何者かによる強烈な一撃を受けて昏倒、最後に主人公が見たのは⁉	No. 11からの派生。撮影旅行時にキスをしたか否かで変化する。廃病院で写真を手に入れると、これらのラストにはならないぞ。
No.13 ????	犯人の正体を暴き、屋上へ向かう主人公たち。説得により、態度をやわらげた犯人に、主人公は近付いていくのだが……。	限りなく“グッド”に近い。ここで足りない点は、最初の撮影現場でお墓を調べなかったこと。クリアに佐久間の助けは必要だぞ。
No.14 姉妹	屋上から落ちそうな志穂を、必死で持ち上げる主人公。あと、一息……というところで、美月の人格が現れ、無理矢理に手を！	進み方は、No. 13と酷似しているが、厳密には派生ではない。ポイントは、最後の部室の選択で、遥を追って部室を出ようとしないことだ。
No.15 ????	主人公を執拗に狙う犯人。逃げ道はないと感じた主人公は、屋上から落とされることを望む。そして、背後から迫る犯人と……。	美月と必要以上に親しくならず、なおかつ、廃病院で手に入れた写真も、遥に見せないのがポイント。孤独な捜査に似合いの結末だ……。
No.16 記憶	最終手段として、犯人とともに屋上からダイブする主人公。だが、事件の解決と引き換えに主人公が失ったものはあまりに大きかった。	No. 15に近いエンディング。違うのは撮影旅行でキスをしたかどうかだ。もちろん、写真のことを遥に話してしまってはダメだぞ。
No.17 真実は…	主人公が廃病院で襲われてからしばらく経ち、美月も主人公も平和な生活を取り戻していた。ただ、すべての謎は未解決。	どういう進みかたをしていても、廃病院後の遥とのシーンで、“美月の看病をする”を選んでしまうと、この未解決エンドにくる。

ポイントQ&A

Q：撮影旅行先のオフロには入れないんですか？　いつも閉まっているような気がするんですが……。もしかしてランダム？

A：いいえ、キチンと入れますよ。そして、ちゃんとお約束なイベントもあり（笑）。実は3回以上、入ろうとしなければダメなんです。いつも……と言うからには、回数は多かったのでしょうか？　そうなるとセーブデータを重ねて保存していなかったことが考えられます。1％でも達成率が上がってたら、絶対に保存しましょう。

影牢～刻命館 真章～

侵入者との戦いで生き残るためのポイントと、ミッション１～11の攻略法＆分岐のルートを大公開！　この記事をかたわらに、全ルート制覇を目指せ!!

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

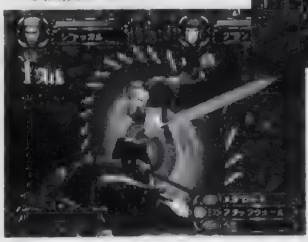
トラップによる連携攻撃〝コンボ〟の要素が追加され、侵入者を倒す爽快感に磨きがかかっている「影牢」。トラップの種類も豊富になり、自分なりの攻略法を見いだす楽しさは、さらに幅広くなりました。前作と同様、ストーリーはマルチエンディング。より自由な感覚で遊べる「影牢」を、心ゆくまで楽しみましょう。（がんのじ）

発売中 ACT	▶¥5,800　▶テクモ
	▶MC（1ブロック）、AC（DS対応）

戦闘のポイントからArkの稼ぎ方まで詳細に解説！気になるストーリー分岐も徹底攻略!!

館や王宮などに踏み込んでくる侵入者たちと、豊富なトラップを駆使して戦うトラップＡＣＴ「影牢～刻命館 真章～」。このゲームで大事なのは、インターミッションでの周到な準備と、さまざまな効果を持つトラップを使いこなすテクニックだ。ここではミッション11までの攻略と、シナリオ分岐の解説を踏まえて、侵入者との戦いに勝利するためのノウハウを伝授するぞ！



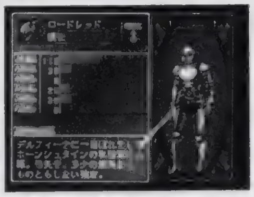


▲ミッションが進むと、戦いの舞台が変わる。戦闘が行われる場所の構造を把握しておこう。◀コンボを組み立てたり、仕掛けや地形を活用したりと、戦い方の選択肢はとても多彩だ。

インターミッション心得

◉侵入者との戦いにそなえてバッチリ準備を整えよう

インターミッションに入ったら、まずセーブをするのが基本。そうしておけば、トラップを間違えて開発してしまった場合に、直前の状態からやり直せる。トラップを選んだらバトル開始だ。

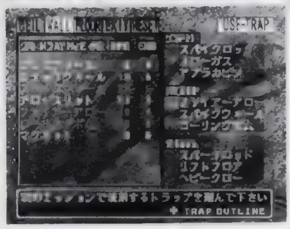


侵入者の強さをチェック

▲侵入者の中には、特定のトラップが通用しない者もいる。パラメータと合わせて特徴もチェックせよ！

トラップの選択を忘れずに

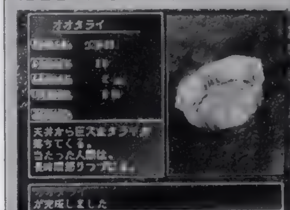
▼次に戦う侵入者のタイプを頭に入れて、有利に戦えるトラップを選ぶのだ。



インターミッションのポイント

必要なトラップから開発しよう

開発できるトラップは最初からたくさんあるので、どれから作ればいいのか悩んでいる人も多いのでは？　トラップには、効果範囲が広く単発でも高い効果を発揮するもの、範囲は狭いがコンボに組み込むと便利なもの、といったようにいろいろな特徴がある。効果の説明を見て、必要だと思ったものから開発するといい。



▲Ａｒｋに余裕があれば、ほかのトラップも開発しよう。いずれ役に立つはず。

さまざまに分岐するストーリー前半のミッションを攻略！

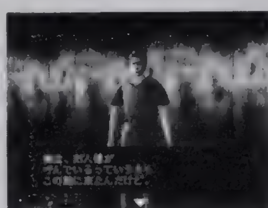


◀撤退しようとする侵入者も容赦なく倒す、鬼のルート。

右ページの分岐チャートを見ればわかるとおり、ここで攻略している11のミッションは、すべての侵入者を殺りくしたルートのもの。別のルートを進んでいると、一部のミッションのタイトルと内容が変わるぞ。タイトルだけが違っていて、内容は同じ場合もあるので、いろいろ試してみよう。

第1話　無垢の少女

侵入者は村人のダールのみ。しかし、彼を倒すか逃がすかで、いきなりストーリーが分岐する。彼を逃がす場合は、選択肢で「いいえ」を、倒す場合は「はい」を選ぼう。ちなみに、刻人のヨカルに対しても攻撃は可能。倒すことはできないが、コンボを決めればＡｒｋを稼げるぞ。



◀ダールを逃がしても、次のミッションでまた現れるので損はしない。どうする？

第2話　帰らずの館

侵入者は、ダールの妻であるリリアと戦士のスラッシュ。初めての本格的な戦闘が繰り広げられる。スラッシュのHPはそれほど高くないので、広間か拷問部屋で、仕掛けを活用したコンボを決めれば１発で倒せるぞ。スラッシュが倒れると、リリアは強制イベントで逃げていく。



◀序盤だけあって、コンボの練習台にはうってつけの相手。1発でしとめよう。

第3話　友の行方

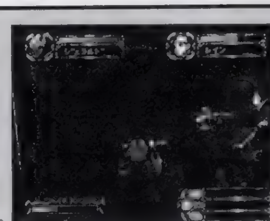
スラッシュの仇を討ちに、戦士のホークとスマッシャーのガストーンが踏み込んでくる。さすがに2対1では分が悪いので、敵が離ればなれになるのを待って倒そう。ガストーンの攻撃は鈍重で回避しやすいが、直撃したときのダメージは大きい。なめてかかると痛い目を見る。



◀2人で一緒に行動しているうちは近寄らないのが得策。同時に攻撃されるとツライ。

第4話　絡みあう思惑

最初は戦士のマクロードが１人で登場。彼を倒すと、レッドブラッド（以下、RB）に所属する弓兵のレインと騎士のジェラルドが踏み込んでくる。レインかジェラルドの問いかけに「命令だから仕方がない」と答えると、２人は撤退を始めるぞ。倒す場合はレインの弓にくれぐれも注意すること。



◀レインの弓に当たると毒を受ける確率が高い。ジェラルドと引き離さないと苦戦する。

第5話　屍を超えて

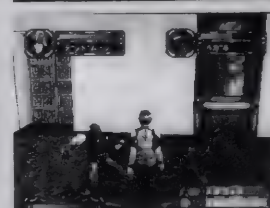
ハンターのジュリアを筆頭に、RBのメンバーが５人も踏み込んでくる。最後に現れるジュリアの問いかけに「はい」と答えると、彼女のみ撤退を始めるぞ。僧侶のラドルファスは、魔法で攻撃してくるうえに、HPを回復する能力も持つ。現れたら真っ先に倒してしまえ。



◀自分だけでなく、近くにいる仲間のHPも回復してしまう。とても邪魔な奴だ。

第6話　陽炎の城

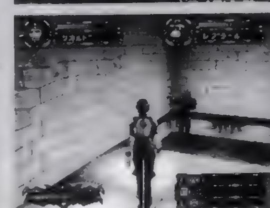
このミッションから、舞台が王宮に変わる。最初に現れる闇司祭のデッドムーンと忍者のハガネは、序盤最強の難敵だ。強力なトラップを開発しておかないと、まず太刀打ちできないぞ。最後に踏み込んでくる貴族のホーンシュタインは、ある程度ダメージを与えると撤退を始める。



◀姿を消したり、トラップを回避したりと、変幻自在の動きを見せるハガネ。難敵だ！

第7話　破滅への秒読み

最初に盗賊のリカルドと格闘家のアリアが現れ、どちらかが倒されると爆破兵のレグラールが登場。爆弾と毒ガスで攻撃してくるレグラールは強敵だが、他の２人は大したことのない相手。前のミッションよりは楽に戦えるはずだ。３人とも、開発したトラップの実験台になってもらおう。



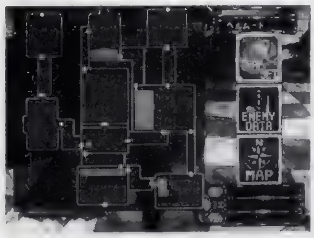
◀ミレニアが追うと、どこまでも逃げていくリカルド。部屋の隅に追い込んで倒そう。

ポイントQ&A

Q：コンボのヒット数は、いくつまで増やせるのですか？　無限ということはないと思うのですが……。
A：コンボの最大ヒット数は、10ヒットです。一応10回以上トラップを連携させることも可能なのですが、10ヒット以降は侵入者に対するダメージだけが追加されて、ボーナスは増えません。もっとも、相当うまい組み合わせを考えないと、10ヒットもつなげるのは難しいですけどね。

戦闘心得 ◉手強い侵入者たちを巧みな作戦で追いつめろ!

3Dバトルの際にもっとも注意すべき点は、同時に2人の侵入者を相手にしないこと。特に魔法や弓などで遠くから攻撃してくる敵は、仲間と一緒に襲ってこられると非常にやっかい。侵入者は1人でいるところをしとめる、これが戦闘の極意だぞ。また、拷問部屋などの便利な仕掛けがある部屋で侵入者を待ち受けると、戦いが楽になる。仕掛けを活用できるようにトラップを配置し、敵を待ち伏せだ。



マップで敵の居場所を確認
◀◎ボタンを押してマップを開くと、侵入者がいる場所を確認できる。戦闘中はこまめにチェックだ。



敵を分散させよう
◀同時に現れる侵入者の数は、最高で2人。2人1組で行動している敵も、ひたすら逃げていれば離ればなれになる。

戦闘のポイント 逃げる侵入者について

侵入者の中には、選択肢で特定の答えを選んだり、瀕死の状態に追い込むなどの条件を満たすと、戦いを放棄して撤退しようとする者がいる。もちろん、彼らを倒すも逃がすもプレイヤーの自由。だがその結果によって先のシナリオ展開が変化するので、どのルートに進みたいかを考えて決断する必要があるぞ。ここで注意したいのが瀕死の状態にならないと撤退しない侵入者。彼らはコンボを決めて一気にHPを0にすると、選択の余地なく死んでしまう。無用な殺生を避けるルートを進んでいるプレイヤーは、気をつけよう。



▶生殺与奪の権利はプレイヤーの手の中に……。この決断が、ミレニアの未来を決める。

コンボ心得 ◉コンボの起点は動きを封じるトラップで!

コンボを決めるメリットは、侵入者に大きなダメージを与えられることと、Arkに大量のボーナスが加算されることの2つ。得られるボーナスは、ダメージの量とヒット数に比例して多くなる。このためコンボは威力が大きく、ヒット数を稼げるトラップで組み立てるのが理想的なのだ。慣れないうちは〝ベアトラップ〟や〝マグネット〟など、敵の動きを封じるトラップを起点にすると決めやすいぞ。



◀要領をつかめたら、変則的なコンボの組み立てに挑戦してみよう。ビジュアルにもこだわれば楽しさ倍増。

ボーナスArkの秘密

Arkにボーナスが加算される条件は、以下の7種類。コンボとからめて狙おう。

- ●ロングレンジヒット～配置場所から5ブロック以上離れた敵にヒットさせる。
- ●カウンターヒット～敵が攻撃モーションに入ったときにトラップを当てる。
- ●エリアルヒット～空中にいる敵に、トラップを当てる。
- ●ダブルヒット～1つのトラップを2人の敵にヒットさせる。
- ●コアヒット～敵の体の中心にトラップを当てる。
- ●バージントラップ～配置したトラップを初めてヒットさせる。
- ●ジャストキル～敵のHPをピッタリ0にして倒す。

コンボのポイント いろんな組み合わせを試そう

開発によって使用可能なトラップが増えると、組み立てられるコンボのバリエーションも多彩になっていく。あまり役に立ちそうにないトラップも、コンボに組み込むと意外な追加効果を発揮することがあるぞ。〝アブラカビン〟で油まみれにした侵入者に〝ファイアーアロー〟をヒットさせるなど、何らかの追加効果が得られそうな組み合わせを想像して実行してみよう。プレイヤーの柔軟な発想が、新たな戦略を生み出すのだ!



▶〝アブラカビン〟がヒット! 炎系のトラップを試してみよう。

第8話 幻に殉ずる者

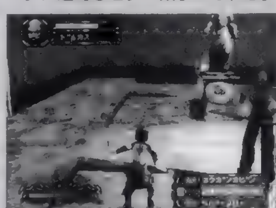
最初に呪縛師のデルフィーナと、騎士のロードレッドが登場。どちらかを倒すと、バーサーカーのディーバが現れる。強敵のデルフィーナを最初に倒すと、あとの戦闘が楽。マグネット系のトラップで動きを封じてしまえば、意外なほどあっさり倒せるぞ。ロードレッドには小規模の爆発がきかないので注意すること。



▲デルフィーナの魔法に当たると、動きが鈍る。その隙を突かれると危険!

第9話 盲信者たちの宴

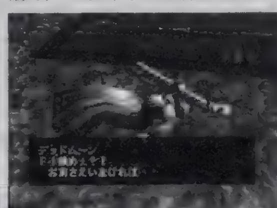
幻術師のゴートボーンをリーダーに、5人の強敵が踏み込んでくる。そのうち1人でも北の広間にある女神像に触れてしまうと、その場で即ゲームオーバーだ。女神像がある部屋に入られる前に、1人ずつ迅速に片づけよう。5人の中で一番のやっかい者は、クラッシャーのドルカス。ヘタに近寄るとタコ殴りにされる。



▲ドルカスが地面を叩くと、その地響きでミレニアがしばらく動けなくなる。

第10話 闇からの呼び声

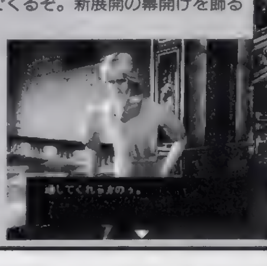
刻人殺害の黒幕、闇司祭のデッドムーンがいよいよ登場。今度は影武者ではない、正真正銘のご本人様だ。アサシンのマティアを始めとして、一緒に現れる侵入者も強敵ぞろいだぞ。マティアは瀕死になると姿を消し、デッドムーンの死後に女神像の爆弾で玉砕しようとする。最初の段階で、一気にトドメを刺しておこう。

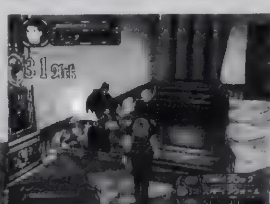


▲デッドムーンに対して半端な攻撃は無意味。強力なコンボでしとめろ!

第11話 罪深き人々

一連の刻人殺害事件も、黒幕だったデッドムーンの死によって幕を閉じた。そして、ここからは波乱の新展開! 刻人の王、エクリプスが流した偽りの噂によって、人間たちが次々と王宮に踏み込んでくるぞ。新展開の幕開けを飾る侵入者は、村の老人ヘベル、盗賊のスタッツ、幻術師のブラックワード、刻の衛兵シータの4人。このミッションで、ついに刻人との戦闘を体験することになるのだ。能力的には大したことのないヘベルとスタッツだが、この2人は噂を信じて、女神像の爆弾を目指している。例によって、爆弾つきの女神像に触れられるとゲームオーバーだ。進路を先回りしてしとめよう。最後に現れるシータは、強力な魔法で攻撃してくる難敵だ。





▲トラップで動きを封じてからでないと、倒すのは難しい。そのつもりでトラップを配置しておこう。

◀一部の侵入者には選択肢が用意されているが、答えによる分岐はない。悪いけど消えてもらおう。

11話までのストーリー分岐チャートを大公開

それでは、ミッション11までのストーリー分岐チャートを大公開! 分岐の条件も押さえてあるので、このチャートを見ながらプレイすれば好きなルートに進めるぞ。

無垢の少女
- ダール死亡：帰らずの館 → 友の行方
- ダール逃亡：戯れの代償 → 友情の名のもとに

絡みあう思惑
- レイン死亡：屍を超えて → 陽炎の城 → 破滅への秒読み
- レイン逃亡：若き者たちの試練 → 陽炎の城 → 抜けない棘

- ホーンシュタイン死亡：幻に殉ずる者
- ホーンシュタイン生存：忠誠の証

盲信者たちの宴
- ジュリア死亡：闇からの呼び声
- ジュリア生存：闇の訪れ

- RBメンバー死亡：罪深き人々
- RBメンバー逃亡：時の牢獄

次のミッションへ

ポイントQ&A

Q：記事で紹介されている以外に、トラップの追加効果にはどんなものがありますか?

A：侵入者を天井に叩きつける〝ヘブンズフロア〟は、天井に叩きつけて1ヒット、床に落ちて1ヒットと、1回当てて2ヒットのお得なトラップです。威力もあるので、コンボに組み込めば多くのボーナスを得られます。また〝アブラカビン〟は侵入者にヒットしなかった場合、床に油をぶちまけます。その追加効果は……。

オーバーブラッド2

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

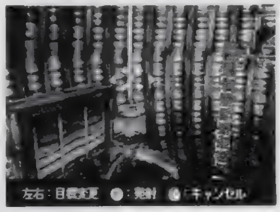
「3Dのゲームをプレイすると、すぐに酔ってしまって…」という話をときどき耳にする。そんな人がこのAVGをプレイする場合には、R2ボタンの「見下ろし視点」を基本としたプレイにして、必要なときだけL2ボタンで前方を確認するようにするといい。これで3D酔いはかなり避けられるはずなので、試してみてね。(城イドム)

豊富なデモシーンを織りまぜた物語が、プレイヤーをグイグイ引き込む！
アクションも多彩でイベントクリアへの道はハラハラドキドキものだぞ。

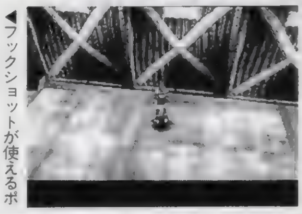
発売中 AVG	▶¥6,800(CD2枚組) ▶リバーヒルソフト
	▶MC(1ブロック)、AC(DS対応)

難関のポイント攻略とイーストエッジのマップを紹介!

サイバーパンクな雰囲気が漂う、ちょっとシブめのAVG『オーバーブラッド2』。歯ごたえのある謎も多いと思うので、ここでは3章までの攻略をお届けしよう。このゲームでは、フックショットが使える場所や、ボムで破壊できる場所を見つけるのが攻略の基本中の基本だ。ちなみに、フックを使ってその先の足場にしがみつきたい場合には、「ジャンプした先の足場に到着する前から、あらかじめ◎ボタンを押し続ける」のがコツ。この入力を行わないと、しがみつけずに落下してしまうぞ。



◀フックショットが使えるポイントはたくさんある。いろいろな場所で試してみよう。



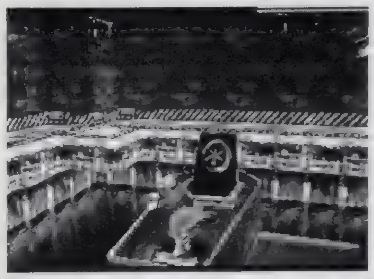
◀このコンテナ（木の箱）も、爆弾で破壊できる典型的なオブジェだ。覚えておこう。

エピソード3までの難関ポイントを総チェック

エピソード1 看板島へ忍び込め

◉潜水艦への入り方は?

潜水艦の艦橋の扉を開けるには、「ヒートパックを使って周囲の水を蒸発させる」のが正解。艦内では、救急スプレー、ウェットスーツ、キーカード（ゴールド）、500クレジットが入手できる。ちなみに、この建物の上の階でキーカード（ゴールド）を使って隠し部屋に進むと、ハンドボム5個、アーミースーツ、スパイクブーツが入手できる。

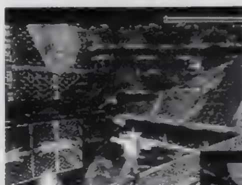


◀室内の水を蒸発させると潜水艦が落下し、その衝撃で扉が開く。ちなみに、ヒートパックは潜水艦の艦上でも入手可能。

エピソード2 3人で力を併せてパゴダに潜入せよ

◉強風を切り抜けるには?

第2警備システムルートの巨大プロペラが備えつけられた部屋は、かなりの難所。細い通路を渡るには、◎ボタンを押し続けて連続ジャンプをしながら進み、空中では通路左寄りに着地できるように調整していこう（対岸にはプロペラをストップさせるスイッチがある）。それが難しい人は、ヘビーメタルを買って装備するといい。簡単に突破できるぞ。



▲通路の左寄りに着地するように、連続ジャンプしていくのがコツ。



▶ちなみに巨大プロペラの下には、破壊可能な壁も隠されている。見落とすな！

◉ボスはどうやって倒す?

第1および第2警備システムルートのボスを倒すには、適度な距離から武器の銃器類を使って攻撃すればいい。ダメージを与えたかどうかは、画面左上に表示されるボスの体力ゲージで確認できるぞ。ボスが大ジャンプをしているときなどは、こちらの攻撃も当たらないのでムダ撃ちしないように気をつけよう。第3警備システムルートのボスは腹部が弱点だが、水中に逃げ込んだところをフリーズパックで水ごと凍らせても倒すことが可能だぞ。

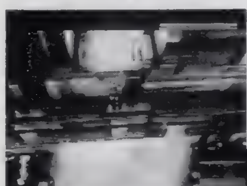


◀このカニ型のボスは、仕掛けたボムなどで腹部を攻撃しても倒せるが、凍らせた方が格段に楽なのだ。

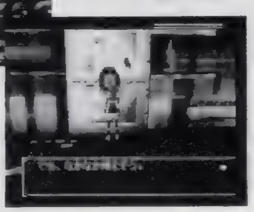
エピソード3 地下に隠されたイグニションコアを破壊すべし!

◉ボムをどう使えばいい?

地下鉄から下車した部屋の壁には、普通にジャンプしても届かない小部屋が1カ所ある。ここに進むには、下の写真のように小部屋の下にタイムボムなどをしかけ、わざとその爆風を喰らうのが正解。次に、右下の写真の頑丈な扉は、2つの爆弾アイテムを同時に使えば吹き飛ばせる。まずタイムボムをセットし、タイミングよくハンドボムを使おう。



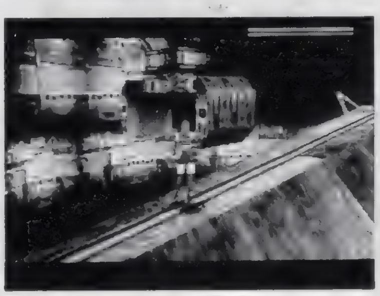
▲爆風で飛ばされるようにして、◎ボタンを押し続ければOKだ。



▶このメッセージどおり、一筋縄では開かない扉なのだ。

◉キーカード(ゴールド)はどこに?

キーカード（シルバー）は作業用トレーラー（1台目）のあった部屋に隠されている。長方形の箱の一部はボムで破壊できるので、その中を探してみよう。キーカード（ゴールド）は、キーカード（シルバー）で開けた扉の奥にある。まずは下の写真の足場を探し、その奥へ。スイッチを操作すると、写真のクレーンが落下するので、その上を探してみよう。



◀中央の巨大オブジェの上で周囲を見渡せば、写真のようなクレーンが見つかる。ここにキーカードが隠されているぞ。

◉バッテリーパックはどこに?

キーカード（レッド）で開けた扉の奥には巨大ロボットが安置されている。このロボットの背中部分の装甲はボム3個を同時に使うことで破壊可能で、写真の場所を探せばバッテリーパックを入手できるぞ（ただし、バッテリーパックがなくても、ミッションクリアは可能）。ちなみに、このロボットは頭部の装甲と左右の腕もボムで破壊できる。



◀入手しなくてもクリアはできるが、興味ある人は探してみるといいだろう。作業用トレーラーの操作に必須なのだ。

ポイント Q&A

Q：エピソードを1つクリアするごとにクリアポイント（英字で示されたランク）が表示されますよね。これはどんな条件でアップするんでしょうか？
A：クリアポイントは「各エピソードの攻略にかかった時間が早いほど評価は高くなる」「サブゲームも関係してくる（よい成果を上げる、難易度が選べるときにはより難しいモードでクリアする、など）」「死んでからやり直すのは評価の減点になる」といった要素で算出されている。最高評価のSを目指して、頑張ってみよう。

イーストエッジのお店&施設ガイド

下の案内マップは、イーストエッジを構成する各エリアの繋がりを示している。正方形のマスは一画面分の画面の切り替わりを表わしているので、マスから延びた矢印の位置（エリアとエリアを結ぶ道が開けている場所をおおまかに示しているの）を参考に探索を進めてほしい。また、右ではショップで扱っている品物の情報を中心に、ゲーム進行に重要な場所の解説をまとめてみた。マップと照らし合わせ、攻略に役立ててみよう。

◉お得な武器消費と利口な買物をするポイントは？

ゲーム攻略中にしっかりアイテム集めをしているなら、特定の品を購入するように指示された場合を除いて、アイテムを買い足す必要はほとんどない。強いてお買い得のアイテムを挙げるなら、刀とハンドボムくらいだろう。というのも、刀はエネルギー消費がないうえに攻撃力が高いので非常に心強いし、ハンドボムは終盤で頼りになるボムショットの弾薬になるからだ。ただし、壁を破壊する際にハンドボムを使うと、購入費用がかさんでしまうので、スイッチボムやタイムボムで代用しよう。これでクレジットを節約できる。また、インスタントプレートは使いづらいうえに必須アイテムでもないので、どんどん売ってしまおう。

資料館

受付で、見たい記録映画を指定してから奥のシアターに進むと、それぞれの映画を鑑賞できる。用意されている映画は、ヒストリー（「非核条約」「大気圏条約」「車輪禁止令」「地球の突然死」「大陸議会」「イーストエッジ」）、テクノロジー（「大気冷却器」「フライモービル」「ジャンクブレード」「反重力装置」「ハヤノ・インダストリ」「パゴダ」）、スペシャル（選択可能になる条件は下の欄外を参考に）など。

パブ「D-NA」

前作の主人公、ラズがマスターをしているパブ。ちなみに「ディーナ」と読む。冒険の拠点となる重要な場所で、作戦会議などもこの店で開かれるぞ。ちなみに店内には、前作をプレイした人には懐かしいオブジェも置かれている。

ハンバーガーショップ

馬肉バーガー	50クレジット
バナナ	500クレジット

ショップ1

救急スプレー	100クレジット
消化スプレー	80クレジット
携帯エアー	80クレジット
重力コントローラ	500クレジット
小型アクアラング	500クレジット
フリーズパック	100クレジット
ヒートパック	100クレジット

ショップ2

正面のロボットに話しかけた場合	
ブレードブーツ	2000クレジット
クールソウル	3000クレジット
ショックアブソーバ	3000クレジット
インスレーター	3000クレジット
ヘビーメタル	5000クレジット
スパイクブーツ	2000クレジット
ムーンライト	70000クレジット
男性キャラで左側の扉奥へ進んだ場合	
トレジャーハンター	10000クレジット
アーミースーツ	4000クレジット
うるふのジャケット	5300クレジット
パラジャケット	6000クレジット
シールドジャケット	7800クレジット
ウェットスーツ	2000クレジット
クリスで右側の扉奥へ進んだ場合	
レイビル	3000クレジット
エキゾチックパンサー	8000クレジット
Y・O・ミヤビ	54000クレジット
フライトウェア	9000クレジット
Y・O・エンゼル	30000クレジット
レイビルプラス	9000クレジット
パンプキンズウェア	5000クレジット

教会・地下鉄・バーなど

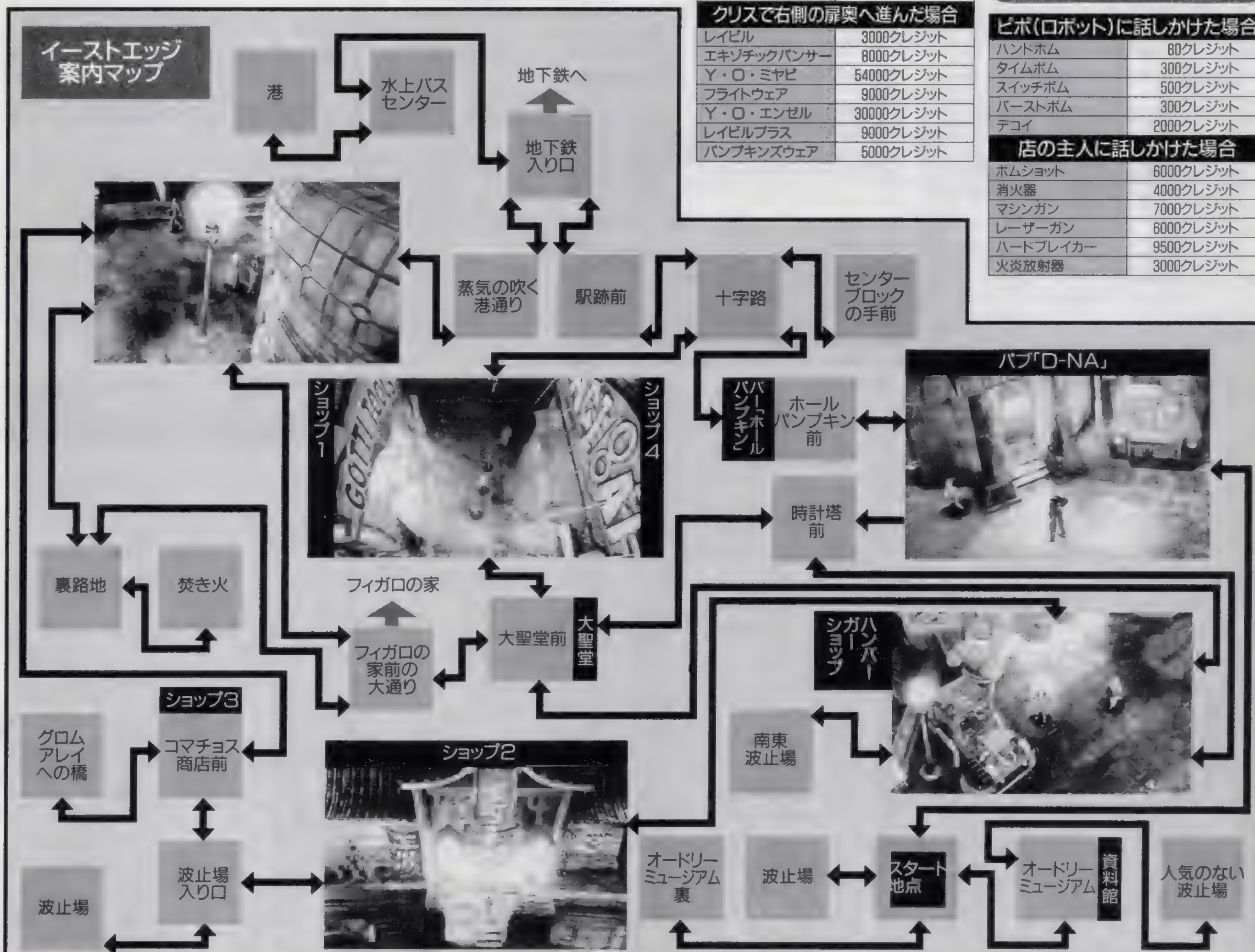
これらの場所は情報収拾や特定のエピソードが開始される場所として、ときどきゲーム進行にかかわってくる。普段は訪れる必要もないが、だいたいの場所だけでも頭に入れておくと、いざというときに困らずにすむぞ。ちなみに地下鉄の入り口は、ゲーム画面を見ただけでは気づきにくいかも。参考までに解説すると、トンネルのようなものが延びた建物が、地下鉄の駅ビルになっているのだ。

ショップ3

子どもに話しかけた場合	
マカシン	300クレジット
エネルギーパック	800クレジット
エアパック	200クレジット
オイルカートリッジ	500クレジット
消化液カートリッジ	700クレジット
店の主人に話しかけた場合	
刀	30000クレジット
ディグマグナム	8200クレジット
ダンス衣装	3000クレジット
インスタントプレート	5000クレジット
ゴムナガ	500クレジット
レザーブーツ	1000クレジット
スカルレザー	20000クレジット

ショップ4

ピポ（ロボット）に話しかけた場合	
ハンドボム	80クレジット
タイムボム	300クレジット
スイッチボム	500クレジット
バーストボム	300クレジット
デコイ	2000クレジット
店の主人に話しかけた場合	
ボムショット	6000クレジット
消火器	4000クレジット
マシンガン	7000クレジット
レーザーガン	6000クレジット
ハードブレイカー	9500クレジット
火炎放射器	3000クレジット



ポイントQ&A

Q：資料館のスペシャルという記録映画が選べません。どうやったら閲覧可能になるんでしょうか？

A：今回攻略をお届けした3章までの範囲では、まだこの記録映画を見ることはできないのだ。話が進めば使えるようになるので、もう少しゲームを進めてみよう。ちなみにこの記録映画では、このあとのゲーム中で登場する、とあるキーワードの解説を聞かせてくれるぞ。

東京魔人學園剣風帖

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

「東京魔人學園剣風帖」の攻略も第2回目。このゲームには、ストーリーを楽しむＡＶＧの要素、キャラを育てたり、アイテムを集めたりといったＳ・ＲＰＧ要素に加え、お気に入りのキャラとデートするといった恋愛ＳＬＧの要素もあるのだ（ちょっと大げさかも）。とにかくいろんな楽しみ方のできるゲームだぞ。　（3-Ｃうきき）

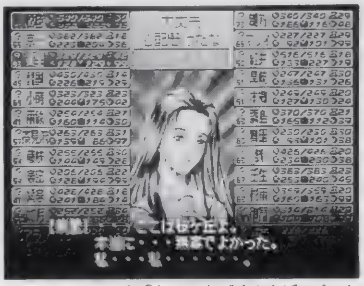
育成パートでもある「予定選択」から旧校舎の新たな秘密について、このゲームの魅力をとことん追求していくぞ!

発売中 AVG	▶¥5,800　▶アスミック・エース・エンタテインメント
	▶MC(3ブロック)、AC(DS対応)

ゲームを進めるうえで役立つワンポイントアドバイス集

◉ムダのない予定選択のために

ストーリーの合間（各話の最後）には、仲間になっているキャラのパラメータや好感度を変化させることができる「予定選択」がある。これはいわゆる育成パートで、戦闘で得られる経験値とは別にキャラを育てることができるのだ。ここでは基本的に「会話」をして、好感度を上げるのがオススメ。しかし、確実にパラメータを上げておきたい人のために、「会話」以外のコマンドについて説明していこう。また、右にキャラ同士の相性表を載せておく。予定を組むときは好きなキャラと同じコマンドを選択した方がパラメータの上がり方がよくなるぞ。



▲長い目で見れば、「会話」で好感度を上げ、ボーナスパラメータを増やして行動力を上げていくのが一番いいのだ。

よりよい予定選択

ここでは「会話」以外のコマンドについて解説。なお、キャラによって各コマンドを実行したときの上がり方は微妙に違うぞ。

部活

上がるパラメータは、キャラによってまちまち。村雨は行動力が下がってしまうので選択しないように。美里、舞園は生命力、芙蓉は行動力が上がりやすいぞ。

勉強

このコマンドは、実行すると基本的に精神力が上がる。京一、醍醐、雨紋、雪乃といった、勉強が嫌いそうなキャラ（笑）は、ほかのパラメータが下がるのだ。

休養

主に生命力（HPのこと）が上がる。雪乃、紅井、本郷、御門、芙蓉は実行させると行動力が下がるので注意。逆に生命力の低い美里、マリィ、如月にはオススメ。

遊び

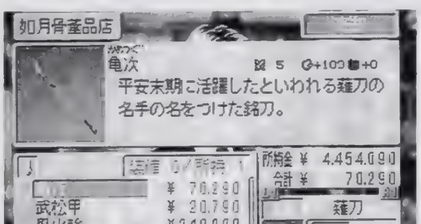
行動力が上がるが、ほかのパラメータはグンと落ちてしまう。しかし、好感度の上がりにくい芙蓉は、これで行動力を上げておくのも１つの手だ。

仲間キャラクター相性表

キャラ名	好きなキャラ	嫌いなキャラ	嫌いな理由
京一	醍醐	アラン	アホだから
美里	小蒔	比良坂	生理的に嫌だから
醍醐	紫暮	裏密	怖いから
小蒔	美里	御門	嫌みっぽいから
雨紋	藤咲	雪乃	女らしくないから
高見沢	霧島	舞園	霧島といつも一緒だから
藤咲	京一	雛乃	なよなよしてるから
裏密	劉	御門	敵対勢力だから
紫暮	舞園	藤咲	男に媚びるから
如月	村雨	劉	関西弁が嫌いだから
アラン	マリィ	壬生	ノリが悪いから
雪乃	小蒔	京一	軟派だから
雛乃	雪乃	雨紋	金髪が怖いから
マリィ	美里	壬生	怖いから
紅井	本郷	黒崎	スカしているから
黒崎	如月	紅井	声がデカイから
本郷	紅井	紫暮	ヒーロー顔じゃないから
霧島	京一	醍醐	京一といつも一緒だから
舞園	霧島	京一	霧島をとるから
劉	雛乃	高見沢	注射が怖いから
壬生	比良坂	霧島	軟派だから
村雨	芙蓉	芙蓉	すましているから
御門	裏密	紅井	バカだから
芙蓉	高見沢	村雨	うるさいから
比良坂	舞園	美里	何となく嫌だから

◉旧校舎でレアアイテムをゲットしよう!!

第２話以降（第３話に進む前）から行くことのできる旧校舎。ここでは戦闘（Ｓ・ＲＰＧモード）だけを繰り返し行うことができるので、好きなだけキャラを育てることができるのだ。このことにより、この旧校舎で早めにレベルを上げておけば、後半での戦闘がグンと楽になるぞ。しかも、ストーリーが進むと仲間になるキャラたちのレベルは、メンバー全員の平均値なので良いことづくし。また、ここではキャラを育てるほかに骨董品屋やストーリーでは手に入らない貴重な武器やアイテムを入手することができるのだ。その中でも使えるオススメな武器を右の表にまとめてみた。どれもかなり使える武器なのでぜひ手に入れてほしい。とくに阿修羅は、伝奇モノ（菊池秀行モノとも言う）が好きな人ならニヤリとする武器だ。



ただし、これらの武器は100階以降にしか存在しない。しかも、倒した敵からランダムで貰えるので、入手するには根気が必要。探索するときは、方陣技で好感度を上げながらだと一石二鳥だ。

◀旧校舎は、５階ごとに要らない装備品を処分してから次へ進む方がオススメ。

旧校舎のみで入手できるオススメ武器一覧

アイテム名	攻撃力	防御力	行動力	精神力	必要殺人数	装備可能キャラ
阿修羅	+242	+ 70	+10	−	200	京一
天之麻迦古の弓	+192	−	+ 6	+10	80	小蒔、雛乃
七星剣	+230	+ 20	+ 3	+ 6	25	劉
経津主	+204	−	+ 4	−	20	雪乃
グングニール	+204	−	+ 4	−	30	雨紋
エクスカリバー	+226	+ 20	+ 6	+20	30	霧島
五火神焔扇	+230	−	+ 6	+35	25	芙蓉
縛妖策	+ 91	−	+ 3	+10	25	藤咲
黄龍甲	+240	−	+ 8	−	100	主人公
青龍	+204	−	+ 4	+20	25	アラン
玄武	+202	+ 32	+ 6	+24	24	如月
鬼一	−	+ 51	+ 3	+122	13	御門
朱雀	+ 92	+ 36	+ 5	+102	25	マリィ
スターバット	+196	−	+ 5	−	25	紅井
ヘルメスの靴	+200	−	+ 5	+10	5	黒崎、壬生
虹のリボン	+150	−	+ 5	+80	0	本郷、比良坂
意美豆怒の帯	+108	+ 48	+ 3	−	15	紫暮
天女の白衣	−	+ 28	+ 8	−	0	高見沢
伏姫の指輪	−	−	+ 6	+28	0	美里、裏密、舞園
白虎	+216	+104	+ 4	+20	60	醍醐

※78号の「はじめて物語」の中でマリィの「戦闘&付き合い方一覧」に誤りがありました。正しくは以下の通りです。【マリィ】[戦い方] 基本的に火系の技が多い。射界が全方位で、それぞれの技の射程も広いので、精神力を上げればかなり使える。[付き合い方] とにかく優しくしよう。彼女には生い立ちに同情するより、愛情をもって接すること。

ポイントQ&A

Q：このゲームはなかなか便利な機能が満載ですが、何かとくに便利な操作機能はありますか？

A：特殊なモノでは、戦闘中に「移動」を選択したあとに□ボタンを押すと、移動範囲内の攻撃可能な敵全員に対する予測ダメージとその技の攻撃範囲が表示されるのだ。Ｌ２またはＲ２で技を選択することもできるぞ。これはマニュアルに載っていない操作なので覚えておくといいだろう。

みさきアグレッシヴ！

総勢40人以上の格闘美少女が登場する『みさきアグレッシヴ！』。
発売直後の今回は、基礎攻略から気になる女の子の特性などを大紹介!!

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

基本的に「みさき〜」に登場する女の子は、「強い女が好き」という感じなので、バシバシ己を鍛えるベシ！ 鍛錬で魅力を上げていれば、向こうから声をかけてくる。そう、女とは追うのではなく追わせるもの！ そのうち40人以上の女の子に囲まれて……あぁん。でも一緒に闘える女の子は3人まで、ガァーーン。（みさきのゴー）

発売中 育成SLG	▶¥5,800 ▶翔泳社
	▶MC（2ブロック）

ライバルを倒すための徹底指南！ ズバッといくわよ!!

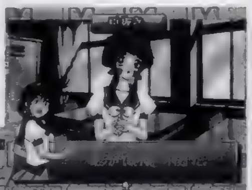
150日以内にすべてのライバルを倒し、最強の格闘チームを目指すのが最終目的の「みさき」。ライバルを倒すには、美咲（主人公）自身の鍛錬以外に、チームを組んで一緒に闘う仲間（最大3人）キャラとの信頼関係を築くことが重要。また、こちらからのライバルへの挑戦はいつでも可能だけど、ライバルからの挑戦はいつ来るか分からないので、美咲の体力などは、常にベストの状態を保っておこう。今回は、ライバルに勝つための3つのポイントを紹介するぞ。



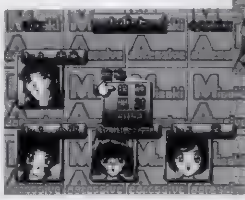
▶仲間キャラをライバルに引き抜かれないようにするには、忠誠度を上げることがポイントとなる。

POINT1◉気になるライバルを調査せよ！

〝調査〟を実行すると、ライバルの状態がわかるだけでなく、ライバルの仲間に対して、〝闇討〟や〝接触〟などの策略が可能になる。〝闇討〟で相手を病院送りにすれば、闘いを有利にすることができるぞ。しかし、やりすぎると自分の仲間の忠誠度が下がってしまうので、策略はほどほどにしよう。



▲ライバルの仲間の忠誠度を下げれば、引き抜くことができる。

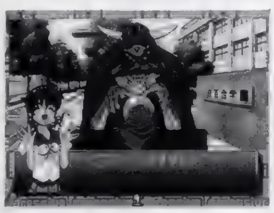


◀バトル前には必ず調査レポートをチェックして、ライバルのデータを確認しておこう。

POINT2◉占いの結果とその影響

朝、校門の片隅にいる占い師さん。実は、この占いの結果で、美咲の次の日の状態が変化するのだ。ここでは、その効果を表にまとめて紹介する。占いの結果しだいでは、よくも悪くもなるわけだが、安全にいくなら占ってもらう前に、必ずセーブしておくことをオススメする。





◀占いの効果で、ライバルから受けたダメージを回復。手軽に回復できるのでオススメ。

	仲間運	勝負運	体調運
最高	仲間になるキャラの志願率がかなりアップ	次の日にバトルするとSTRが20アップ	美咲と仲間のキャラの体力が50アップ
好調	仲間になるキャラの志願率がアップ	次の日にバトルするとSTRが10アップ	美咲と仲間のキャラの体力が20アップ
普通	至って平和で、なにも起こらない	至って平和で、なにも起こらない	至って平和で、なにも起こらない
不調	仲間にしているキャラの忠誠度が20ダウン	次の日にバトルするとSTRが10ダウン	美咲と仲間のキャラの体力が20ダウン
最悪	仲間にしているキャラの忠誠度が40ダウン	次の日にバトルするとSTRが20ダウン	美咲と仲間のキャラの体力が50ダウン

POINT3◉門下生（仲間）を集めることのメリット

美咲の仲間になるキャラは、仲間にした場合、策略が成功しやすくなったり、仲間になるキャラの志願率がアップするなど、それぞれ特性を持っている。今回紹介している表を見て、仲間にするキャラ選択の参考にしよう。また、放課後にカラオケや、ショッピングなどに遊びにいくイベントでは、仲間キャラの忠誠度が変化する。各キャラによって、場所の好き嫌いがあるので（具体的な数値は表の見方を参照）、選択する場所に注意すること。

表の見方

スタンド＝闇討ちで相手にケガをさせる確率アップ。普通＝特になし。忠誠＝返り討ちに遭いにくい。コネ＝仲間になるキャラの志願率アップ。策略＝策略が成功しやすくなる。慈愛＝闇討ちで相手を病院送りにしない。休み＝鍛錬をさぼるときがある。抜け＝ライバルからの接触で忠誠度が下がりやすい。カ＝カラオケ。シ＝ショッピング。F＝Fフード。ゲ＝ゲーセン。喫＝喫茶店。ー＝変化なし。×＝忠誠度5〜9ダウン。△＝忠誠度1〜5ダウン。○＝忠誠度10〜14アップ。◎＝忠誠度20〜24アップ。

名前	特性	カ	シ	F	ゲ	喫
浅香 萌	慈愛	△	ー	◎	◎	×
天草 霧子	スタンド	○	×	ー	◎	△
綾小路 小夜	慈愛	×	◎	ー	△	◎
伊集院 さりな	慈愛	◎	○	ー	×	△
一色 彩子	忠誠	△	○	ー	×	◎
岩見 嶺	休み	△	×	ー	○	○
卯月 ルナ	慈愛	ー	◎	△	×	○
鳳 飛鳥	忠誠	△	ー	◎	×	◎
風間 一葉	忠誠	×	◎	ー	△	◎
風間 二葉	休み	◎	◎	×	ー	△
風間 三葉	普通	○	△	ー	◎	×
春日 伊吹	策略	ー	×	◎	△	◎
烏丸 珠美	コネ	ー	△	◎	×	◎
円 命	コネ	×	△	ー	◎	◎
公野 笑	コネ	×	ー	◎	◎	△
クリス＝オリヴァ	普通	○	△	◎	ー	×
甲野 いずみ	忠誠	△	×	◎	◎	ー
金剛丸 京香	普通	×	◎	◎	ー	△
紺野 雅	スタンド	○	×	ー	◎	△
佐伯 瞳	休み	×	◎	△	ー	◎
相良 あみ	策略	×	ー	△	◎	○
瀧 紅子	スタンド	ー	×	◎	△	◎
シーナ	休み	△	ー	◎	◎	×
神宮字 舞子	抜け	○	◎	△	ー	×
神宮字 踊子	普通	△	◎	ー	×	◎
椿 優子	スタンド	△	×	◎	◎	ー
紬 さより	慈愛	○	◎	×	ー	△
葉隠 凪	コネ	ー	×	○	◎	△
花菱 麗	慈愛	◎	×	ー	○	△
柊 雷華	抜け	△	×	◎	ー	○
氷川 未来	策略	×	○	ー	△	◎
聖 真理亜	策略	ー	◎	△	×	○
響 理子	抜け	×	○	ー	◎	△
緋村 左京	コネ	×	ー	◎	△	◎
法条 渚	抜け	○	ー	×	△	◎
焔 麻郁	スタンド	◎	ー	○	△	×
摩周 奈摘	策略	ー	◎	△	○	×
水鏡 弥生	休み	×	ー	○	△	◎
ミシェール＝仙水	コネ	×	○	△	ー	○
八神 杏奈	普通	◎	△	○	ー	×
薬師寺 しのぶ	策略	×	△	ー	○	◎
楊 麗花	忠誠	×	△	◎	ー	○
結城 藍	忠誠	△	×	◎	○	ー
蘭々	抜け	○	◎	△	×	ー
レーコ	休み	○	◎	×	ー	△

ポイントQ&A

Q：すべてのキャラを仲間にすると、なにかいいことがありますか？
A：一度仲間にしたキャラは、美咲の「杠道場」の門下生として登録されている。門下生を増やして道場を大きく（4段階に変化）していくと、鍛錬などの効果がアップするぞ。ちなみに攻略とは関係ないけど、舞台となる「白百合学園」と同社製品の『くの一番』の舞台となる「姫百合学園」は姉妹校です。

下記のトレカの通販も始めました！

アニメ・実写トレーディングカード

ウルトラマンダイナ	天田印刷	4720円
エヴァンゲリオンカードゲームブースター	バンダイ	4950円
エヴァンゲリオンワイド2	バンダイ	4950円
仮面ライダー1号・2号編	天田印刷	4720円
ガンダムクロニクル1(残部少)	バンダイ	4580円
ガンダムクロニクル2(残部少)	バンダイ	4580円
機動戦艦ナデシコ2	バンダイ	4950円
銀河鉄道999	天田印刷	4720円
ちばてつや原画コレクション	エポック	6300円
トップをねらえ!	バンダイ	4950円
万能文化猫娘	バンダイ	4950円
ビーストウォーズ	タカラ	4720円
マクロス(残部少)	ムービック	5400円
勇者王ガオガイガー第2弾	天田印刷	4720円
横山光輝コレクション	エポック	6300円
烈火の炎(残部少)	天田印刷	4720円
VIRUS	天田印刷	4720円

ゲームトレーディングカード

オールカプコンワールド'98	バンダイ	4950円
スーパーマリオ	天田印刷	4720円
スーパーリアル麻雀	新声社	4950円
スナッチャー	コナミ	4720円
テイルズオブデスティニー	エポック	6300円
ときめきメモリアルVol.2	コナミ	4720円
ときめきメモリアルVol.4	コナミ	4720円
ノエル　ラ・ネージュ	エポック	6300円
ファインドラブ	ダイキ	6000円
プリンセスメーカー	コスパ	6000円
プリンセスメーカー2	コスパ	6000円
プリンセスメーカーカードバインダー	コスパ	1890円
ポリスノーツ	コナミ	4720円

その他トレーディングカード

Gホース'98	天田印刷	4720円
名車コレクションシリーズ	エポック	6300円

●価格はすべて税込みです。
●トレーディングカードのご購入は1箱単位となります。(上記価格は1箱の価格です)
●上記の商品は GAMERS でも購入できます。

豊富なトレカ類の品揃え！とにかく来てみるべし！

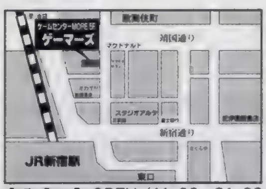
ゲーム関連商品専門店 GAMERS

TV・ラジオCMオンエア中！

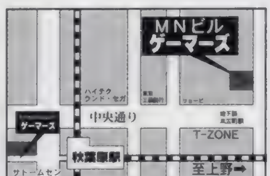
「lain」	テレビ東京系	月曜25:15～
「アニメコンプレックス」	WOWOW	月曜19:00～
「鶴沙の覇王ガンダーラ」	WOWOW	金曜25:00～
「マクロス7(再放送)」	テレビ埼玉	月曜24:20～
	テレビ神奈川	水曜24:10～
	千葉テレビ	木曜24:00～
	中部日本放送	木曜26:15～
	毎日放送	土曜26:10～
「佐竹・林原の無法塾(ラジオ)」	文化放送	土曜22:30～



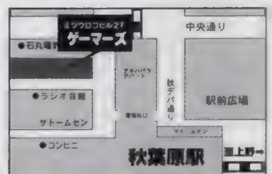
池袋店 OPEN／11:00～21:00 TEL／03-3985-3232
豊島区東池袋1-28-7東池袋大栄ビル3F



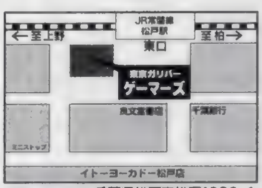
新宿店 OPEN／11:00～21:00 TEL／03-3225-5996
新宿区新宿3丁目23-14SHAビル
ゲームセンターMORE5F



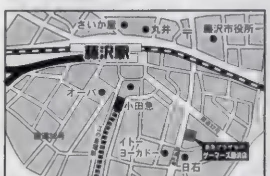
ゲーマーズスクエア店 OPEN／11:00～20:00（日・祭11:00～19:00）TEL／03-3252-9600
千代田区外神田3-15-5　MNビル



秋葉原店 OPEN／10:30～19:30 TEL／03-5298-2015
千代田区外神田1-15-6ミツウロコビル2F



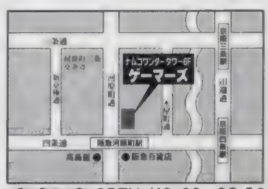
松戸店 千葉県松戸市松戸1230-1 ピアザ松戸ビル B1F
新規開店



藤沢店 OPEN／11:00～21:00 TEL／0466-26-1400（代）
神奈川県藤沢市鵠沼東1-2
東急プラザB1サンパティーク内



長野店 OPEN／11:00～20:00 TEL／026-266-7626
長野県長野市南千歳1-3-6
K'S SQUARE 2F（タワーレコード下）



京都店 OPEN／10:00～23:30 TEL／075-255-1770
京都市中京区河原町通四条上ル下大阪町354番地
ナムコワンダータワー6F

この広告ページの商品は全て通販が出来ます。通販カタログもございますのでご希望の方は90円切手同封の上、カタログ希望と明記して下記の通販係まで
通販をご希望の方は、商品の通販価格の合計＋送料300円（商品がいくつでも）分の郵便局の為替、宛名カード、希望商品名（種別・色種のあるものはお忘れなく記入して下さい。記入もれの場合商品の発送が遅れる場合がございます。）を明記した紙を同封の上、「〒178-8691東京都大泉郵便局私書箱6号　ブロッコリーDP7.24係」までお送り下さい。

ホームページURLhttp://www.broccoli.co.jp E-mailアドレスsupport@broccoli.co.jp　※このカタログの有効期限は1998年9月23日です。

ウラワザデータベース

今回の『ヒロインドリーム2』のデバッグモードはかなり美味しいウラワザです。こんなに便利なのは久々って感じ。でも、試すなら一度はクリアしてからにした方がいいかもね。

Ver.8.1

編集部情報 Parlor! PRO3 パチンコ実機シミュレーションゲーム

★隠し機種出現条件公開！

隠し機種「CR華観月Ｚ」の出現条件を公開しよう。「ホールモード」開始後MAP上部の宇崎邸付近のマスに止まると、かなりの確率で「パチンコ講師モリピー」という人物が現れる。彼から「ゼット」というキーワードを聞いたら、いずれかのパチンコ店に入ろう。すると、50%の確率で店長が話しかけてくるので「話を聞きますか？＞はい」、「何を聞きますか？＞ゼット」と選択。そして店長から７万７千７百ゴールドと引き替えにあるアイテムを入手したらセーブして「ホールモード」を終了する。あとはモード選択画面で「攻略モード」か「リーチギャラリー」を選択すれば「CR華観月Ｚ」をプレイできるぞ。ただし、セーブする前にゲームオーバーにならないように注意しよう！



▶何はともあれこの人が現れてくれなければ話にならない。これぱっかりは運頼りなのだ。

LV20 実況アメリカンベースボール

★ビッグな小ネタ

メジャーリーグの熱戦が味わえるこのゲームで、見るからに愉快なウラワザが見つかったぞ。方法は下記の通り、タイトル画面で✚上＋◎＋⊗＋⊚＋▢＋㊦＋L1＋L2＋R1＋R2を押しながらモード選択画面に入るだけ。すると、どのモードでも選手の頭やバット、果てはボールまでが巨大化した状態でプレイできるぞ。また、コマンドの「上」を「下」に変えるとバットが極細になり、選手の頭がコーンヘッズ状態に変化してしまうのだ！　ほとんどすべてのボタンを同時押しというシビアなコマンドなので、ボタン配置が平らなジョイスティックなどを使うと入力しやすいぞ。



▲さすがメジャーリーグ、すべてがビッグサイズ！　大きければいいというモノでもないけれど……。

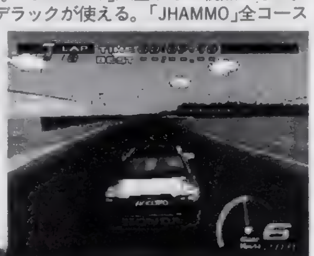


◀気分は大玉転がし!? もちろん、普通にプレイできるのでご安心。

LV50 TOCAツーリングカーチャンピオンシップ

★隠しパスワード詰め合わせ

ネームエントリー画面で以下のパスワードを入力すると、さまざまなおもしろい効果が得られるのだ。「CMTOON」背景がコミカルなものになる。「CMCOPTER」中継ヘリが見られる（ヘリの視点ではない）。「CMRAINUP」地面から雨が降る（？）。「CMHANDY」ドライバーズアイ時に手が大きくなる。「CMDISCO」背景が虹色になる。「CMFOLLOW」ＴＶ中継のような視点が追加される。「CMCHUN」ドライバーズアイ時に車体が消える。「CMLOGRAV」設定に関わらず１周勝負になる。「CMSTARS」背景が夜になる。「CMMICRO」上空からの視点になる。「CMGARAGE」タンクとキャデラックが使える。「JHAMMO」全コースが使える。「CMNOHITS」ライバル車をすり抜ける。「CM-CATDOG」犬と猫が降ってくる。「GONGOGO」全車種が使える。ただし、上記のパスワードは併用することができないので要注意。別のパスワードを有効にするには一度リセットをしなければならない。



▲超リアルな背景が、目にも鮮やかな海外アニメのような背景に変化。これで、いつもと違う新鮮な気分でレースを楽しめる……かな？



◀折からの悪天候で路面コンディションは最悪。雨はさらに激しさを増して、ついに犬や猫が降り始めた!? 脈絡はなさすぎだけれど、何故に犬と猫……？

LV20 チェックメイト

★隠しキャラ発見！

幾人もの強敵たちと本格的なチェスが楽しめる『チェックメイト』に２人の強力な隠しキャラが見つかったぞ。方法はいたって簡単、タイトル画面で✚左×１、上×２、右×３と入力するだけだ。成功するとＳＥが鳴って「真・チェスマスター」のアルバート・カーライルがフリー対戦モードに登場するぞ。同じようにL1×３、R1×３と入力すると、高校生ながらも実力ランキング１位という八神トウヤが登場するぞ。ちなみに２つのコマンドは併用可能なので、両方とも入力して試してみよう。



◀齢70歳のチェスマスター。そこはかとなく貫禄を感じるような感じないような……。

LV50 STOLEN SONG

★４つの隠しモードを大公開！

①自宅アパートでＴＶ、ギター、ギターと選択後にリモコンを押して「SERIOUS」を演奏すると、いくつかのパートを犬の鳴き声で演奏できる。②「CAPTAIN ROCK」のコンサート直前、布袋がコメントしているときに⊚、⊚、▢、◎、▢と入力するとドラムで演奏できる。③サウンドオプションのディフィカリティにカーソルを合わせて◎、⊚、⊗、⊚と入力すると、入力タイミングを表すリズムEKGが消えてしまう。④「命は燃やしつくすためのもの」、「SERIOUS」、「RADIO！RADIO！RADIO！」、「I'M FREE」、「BOYS BE AMBITIOUS」、「CAPTAIN ROCK」の６曲を演奏中に✚キーとボタンを同時入力するとビブラートがかけられる。



◀まずはＴＶを選択、その後ソファの上のギターを２回選択すると……。

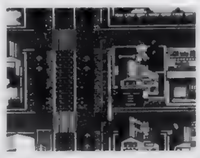


▲ドラムパートだけに、小刻みで正確な入力が要求されるぞ。

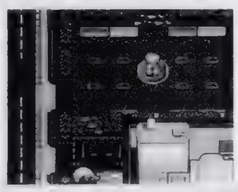
LV50 ヒロインドリーム2

★スペシャルデバッグモード発見！

方法は少しややこしいので、順を追って説明しよう。まずは「龍倉町」ＭＡＰに切り替えて、画面上にある線路脇の家（庭に土管が置かれている）を見つけること。家の左側の壁はすり抜けられるので、そのまま庭に入ったら土管の右側で◎を入力。成功するとＳＥが鳴ってＭＡＰ上の障害物すべてをすり抜けられるようになるので、そのまま「織菜町」に向かうこと。次に、ＭＡＰ右上にある公園の噴水の中心に立って◎を入力。これで超強力なデバッグモードが発動するぞ。ＯＰ＆ＥＤはもちろん、イベントやミニゲームなどゲーム中のありとあらゆる要素が見られるぞ。しかも、イベントを見てからゲームに戻ると、何故かステータスや評価がＵＰしているのだ。



◀この家の左側の壁は素通りできるのだ。

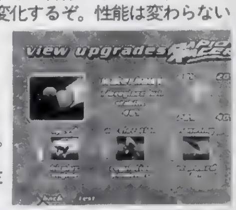


◀自由に移動できるようになったら公園にＧＯ！　写真の位置でボタンを押そう！

編集部情報 Rapid Racer

★隠しパスワード公開！

スピード感あふれる水上レース『Rapid Racer』の隠しコマンドを２つ紹介しよう。ネームエントリー画面で「 qak」と入力（文字の前に忘れずに空白を１文字分入力すること）すると自分はもちろん、レースに登場するすべてのキャラがアヒルに変化するぞ。性能は変わらないけれど、緊張感のない見た目が何ともグーなのだ。また、「frac」と入力すると「フラクタルジェネレーター」が使えるようになる。ほかにもいくつかの隠しコマンドがあるけれど、残念ながら今回はここまで（大人の事情ですぅ……）。



▶超高速で水面を駆けるアヒル。鳴き声ＳＥも加わっているぞ。

ウラワザ大募集

ウラワザを発見したら、ゲーム名と方法、効果をできるだけ詳しく書いて、下記のあて先まで送ろう。封書でもOKだけど、できるだけハガキで送ってね！　採用された人には、超豪華賞品をプレゼントしちゃうのだ。もちろん、ＦＡＸでの投稿もＯＫ！

豪華賞品

レベル	賞品
100	￥12,000分の商品券
80	￥ 8,000分の商品券
50	￥ 6,500分の商品券
20	￥ 4,500分の商品券
0	￥ 2,000分の商品券

あて先

〒101-8305
(株) メディアワークス
電撃プレイステーション
ウラワザ係

FAX
03-5281-5232
(24時間受け付け中！)

今月の採用者：LV50（３名）／福島県　長谷川達也くん、宮城県　西嶋伸行くん、群馬県　水谷光くん。LV20（２名）／京都府　武藤研二くん、鳥取県　市川浩伸くん。

スターオーシャン セカンドストーリー はじめて物語

まんが／岩瀬さとみ

この夏期待の大作RPG『スターオーシャン セカンドストーリー(以下S.O.2nd)』がいよいよ発売！ 前作以上に奥深いストーリーと斬新なシステムが満載のなので、ぜひ一度遊んでみてほしい!!

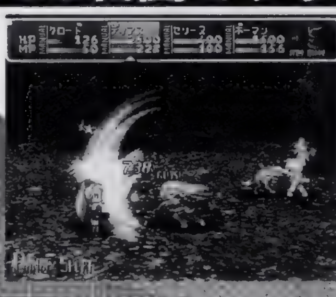


システムが新しいSF・RPGの戦闘でグリグリ——その1

●充実したシステム！ やり込めばやり込むほど面白いのです

この『S.O.2nd』は、以前SFCで発売された人気のRPG『スターオーシャン』の続編にあたる作品です。当時、好評を博したスキルやアイテムクリエーション、さらに仲間とコミュニケーションをとれるプライベートアクション(以下PA)などのシステムが、よりボリューム&パワーアップして継承されています。また、PSの機能を生かしてフィールドマップや戦闘フィールドをポリゴンで表現。戦闘中はキャラがしゃべりまくるなど楽しさが100倍(?)UPしています。さらに、今作ではストーリー性を重視し、主人公が2人存在することによって2つの異なる視点からストーリーを楽しめる"ダブルヒーローシステム"といった新しいアイデアも投入。1本のストーリーを進めながらいろいろな場所に寄り道できる自由度の高さも、このゲームの魅力の1つとなっています。こうしてやり込めば、やり込むほどに味わい深いものになってゆく……それが、『S.O.2nd』なのです。ただ、プレイする際に注意してほしいことが1つ。プレイヤーは12人のキャラの中から自由に仲間を選ぶことができますが(最大8人パーティ)、彼らを仲間にできるチャンスは1度きり！ そのときに仲間にしそこねると2度と仲間にすることはできません。逆に仲間にしたキャラはパーティから外すことが不可能なので、人選は慎重に行いましょう。あと、あるキャラを仲間にするとほかのキャラが絶対に仲間にならないという場合もあるので、下記の4点を十分に注意しながらプレイしてください。

※クロードが主人公の場合はディアスが仲間にならない
※レナが主人公の場合はレオンが仲間にならない
※ボーマンとプリシスは同時に仲間にならない
※アシュトンとオペラは同時に仲間にならない



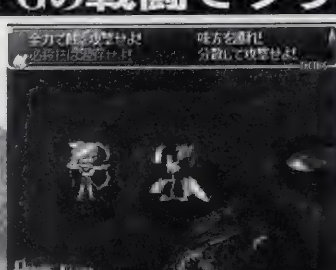
◀デュアルショックにも対応。戦闘シーンはもちろんのこと、ストーリー中にもブルブルッときます。ぜひ、お試しあれ。



システムが新しいSF・RPGの戦闘でグリグリ――その2

●基本が大事! まずは操作に慣れることが勝利への近道です

「S.O.2nd」の大きな魅力の1つでもあるリアルタイムバトル。3Dで描かれたバトルフィールドを自由に移動でき、A・RPGさながらのバトルが満喫できます。ですが、基本操作をマスターするまで無理は禁物。とくに、操作に不慣れな序盤は全滅する可能性が高いので、まず第一に基本操作を覚えましょう。最優先に覚えておきたいのは戦闘中のキャラセレクト。戦闘では操作キャラが倒れても、プレイヤーがキャラセレクトを行わない限り操作キャラが変更されることはありません。操作キャラを変更するには、まず⊗ボタンを押して画面上のパラメータ部分に矢印を表示させる、次に矢印を操作したいキャラの下に移動させて再び⊗ボタンを押せばキャラセレクト完了。この操作を覚えておけば操作キャラが倒れた際にほかのキャラを操作して、アイテムを使い態勢を整えることができるわけです。操作が少し面倒ではありますが、冒険をスムーズに進めるために必要不可欠な基本操作なので、ゲーム序盤でマスターしておきましょう。また、キャンプメニューで操作したいキャラを隊列の一番先頭に移動させれば、戦闘開始時からそのキャラを操作できます。レジスト画面で戦闘設定も細かく行えるので、自分にあった設定に変更すると良いでしょう。なお、ゲーム開始時に3つのバトルスタイル(スタンダード、セミアクティブ、フルアクティブ)の中から1つを選ぶことになりますが、これはどれを選んでもOK。スタイルによって操作方法が多少異なりますが、それほど大きな違いはないので、プレイしながらレジストで自分好みの設定にしていきましょう。また、主人公はどうしても直接攻撃がメインになってしまうので、ファーストプレイはクロードがオススメ。どうしてもレナでプレイしたいっていう人はしょうがないですけどね……。



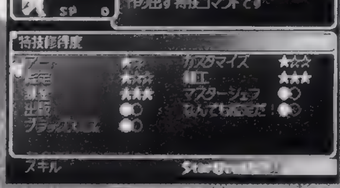
◀自分で操作する以外のキャラはAIで行動。移動中／戦闘中にかかわらず作戦を変更することが可能なので、臨機応変に切り替えましょう。



システムが新しいSF・RPGの戦闘でグリグリ——その3

●まるで底無し？　とっても奥深いスキルでいろいろ試してみよう

〝スキル〟とは、特殊能力や技能のこと。スキルは、スキルギルドと呼ばれるお店でスキルを購入し、レベルUP時に獲得できるSP（スキルポイント）を振り分けてスキルレベルを上げることで身に付けていきます。スキルはそれぞれ、パラメータUPや戦闘支援など独自の効果を持っており、その種類は実に豊富。どのスキルを身に付けるか迷うところですが、どれが一番お得なのかといった詳細は今のところ不明。自分なりにいろいろ試してどのスキルが有効かを探してみましょう。また、いくつか特定のスキルレベルが一定以上に達すると、アイテムの「鑑定」や「コピー」、「細工」など、冒険に幅広く役立つ〝特技〟を覚えます。特技はアイテムメニュー画面で◎ボタンを押し、アイテムクリエーションを選択。そのあと、〝特技コマンド〟を実行すれば使うことが可能です。ただし、実行するには各特技に対応したアイテムが必要となるので注意しましょう。また、特技コマンドは対応したスキルのレベルが高いほど効果と成功率が上昇するので、できるだけ同じスキルのレベルを集中的に上げた方が得策かもしれません。次に特技コマンドの効果に大きく影響するのが、「デザインセンス」や「オリジナリティ」などの才能となる〝タレント〟です。初期状態で各キャラごとに2～4つ持っていますが、特技コマンドを何回も実行することでタレントが開花することもあります。このほかに、〝スーパー特技〟と呼ばれる特殊技能があり、特定の2つのスキルをレベル10まで上げれば覚えることが可能です。なお、スキル、特技、スーパー特技などは非常に奥が深く、その詳細は謎に包まれたままです。今回は紹介できませんでしたが、今後展開していく〝S.O.2nd〟の攻略記事にご期待ください。きっと、あなたの望む情報が手に入るはずです。



◀特技を覚えるために必要なスキルの数は特技修得度で確認できます。右の画面写真を見ればわかるように☆と◯マークの数だけスキルが必要です。

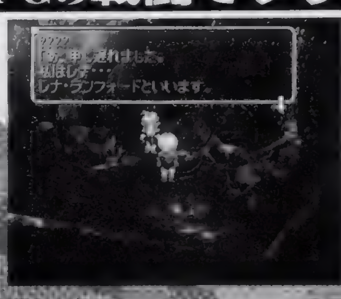
スターオーシャン　セカンドストーリーはじめて物語



システムが新しいSF・RPGの戦闘でグリグリ――その4

●正しい仲間の選び方。そして次回作への[illegible]は……

仲間にできる12人のキャラの中から誰を仲間にするかはプレイヤーの自由! どんな組み合わせでパーティを組むかはプレイヤーの好み次第です。強さを重視したパーティも良し、女の子だけのパーティを組んでハーレム状態……なんてこともちろん可能です(笑)。しかし、先でも述べたように仲間選びは慎重に行うことが重要。パーティ全体の強さを考えて、戦士系、魔法使い系のキャラをバランス良く仲間にしましょう。理想としては戦士系2人に魔法使い系2人のバランスのとれた構成がベスト。あとは、状況に応じて戦闘に参加するメンバーを入れ替えればOKです。こうして、仲間が増えたら次に気になるのがPA。しかし、実際のところいつどこで発生するかまったくわからないのが現状。とにかく、冒険の途中で立ち寄った街で必ずPAを発生させて、こまめにチェックしましょう。

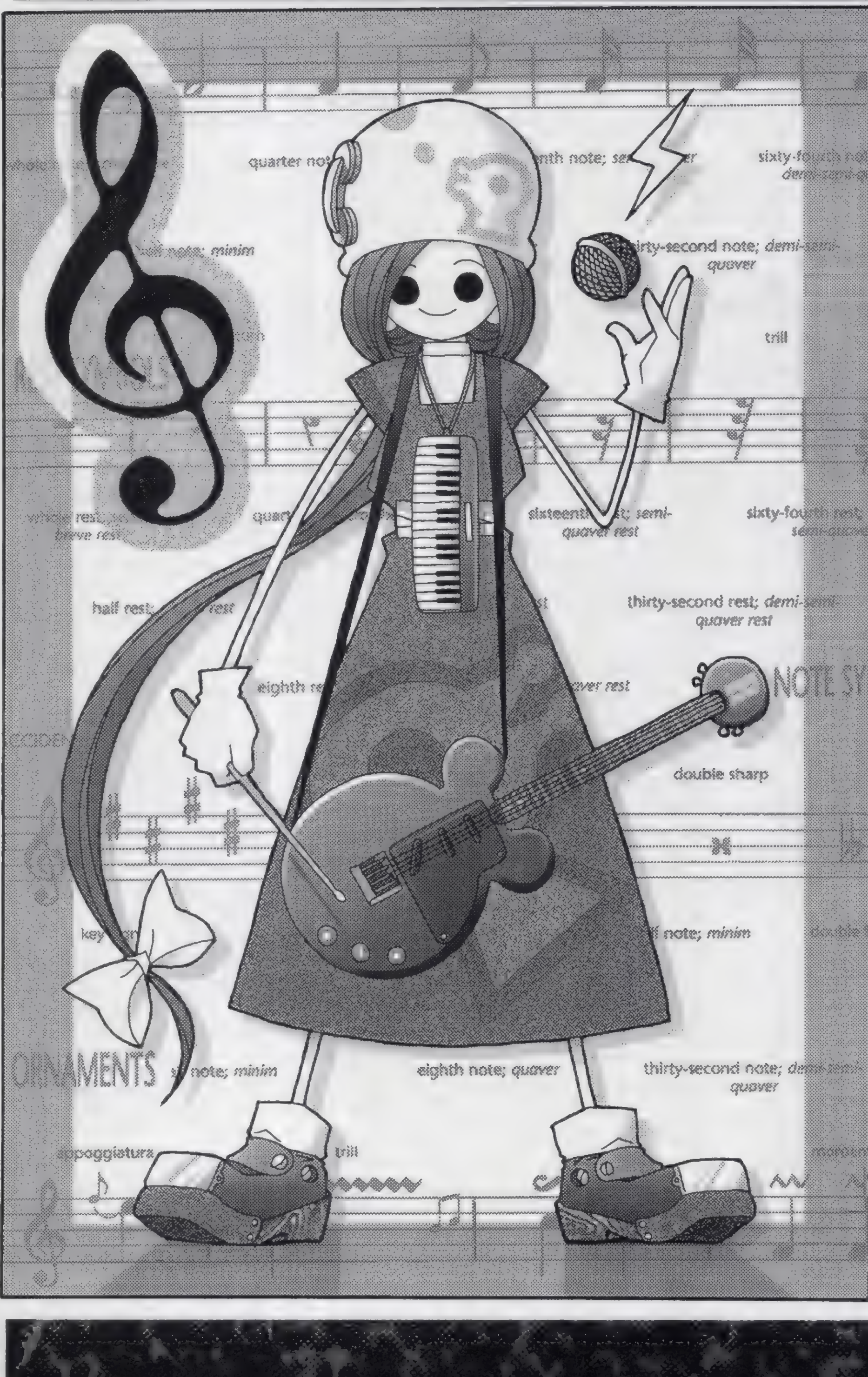


◀普通のRPGでは物足りない。そんな人にはこの『S.O.2nd』がピッタリ! 今年の夏は家でのんびりしながら徹底的にやり込んでみては?

ある特定のキャラを仲間にしないと起こらないPAもあるので、根気よく調べることも大切です。ときには、過去に立ち寄った街に戻ってみると良いかもしれません。さて、話は変わりますが、これだけ大ボリュームの内容に仕上がっている『S.O.2nd』でも、少々気になる部分があるのも事実です。まず、最初に気になったのが戦闘のバランス。自由度が高いことは非常に嬉しいのですが寄り道していて、いきなり強い敵が出現! 成す術もなく全滅……なんていうケースも。なんとか調整できなかったものでしょうか? そして、システムは大作RPGに相応しい充実ぶりなのに、インパクトのあるイベントなどが少ない気もします。もう少しワクワクするような展開があれば……と、思うのは贅沢でしょうか? とはいえ、大作の名に恥じぬ完成度を誇る奥深いシステムなど、この手のRPGが気になる人には超オススメ! ぜひ、遊んでください。

読むほどにイラストがうまくなる(本醸造)
教育にわるい

風上旬 プロフィール いろいろあって、いろいろあってるイラストレーター、もしくは絵描きさん、ドット屋さん。恩返しをしたい先生に応援のお手紙を！　ちなみに連載は、あと3回の予定です。



イラスト／風上旬

COLUMNS OF DENGEKI
電撃コラムス

電撃コラムスは、偉人さん4人のステキなコラム＋αで、なんだかヒューヒューです。ところで、ヒューヒューってなんでしょうか？

★オレもなにかと「いたずら電撃隊」

ゲームデザイナーになりましょう！　読者のみなさん、こんにちは。本日もゲームで楽しんでますか？　そうですか、楽しんでますか。そりゃ、よかった。ゲームは我々にとても大切なことを教えてくれています。巨大な悪に立ち向かっていくのが「勇気」だということ。時にははげまし、時には助け合うのが「友情」だということ。命をかけて大切な人を守り抜くのが「愛情」だということ。ほかにも、どんなにすぐれた勇者でも最初は「120ゴールド」だということ。2Pキャラは「ジャンプ力はあるが着地が不安定」だということ。「ライターが出てこないＡＶＧはない」ということ。「２段階目がなければ最終ボスとはいえない」ということ。またそのとき、背景は宇宙（隕石つき）になっていなければいけないということ……こんなステキなことを教えてくれたゲームに、我々は恩返ししなければいけません。では、どうすればよいのでしょう？　答えは、このページのどこかにあります！　答えは番組の最後にあります！　……でなくて、あなた自身がゲームを作ればいいのです！　感動を教えてくれたすばらしきゲームを、今度はあなたからみんなに発信するのです！

ゲームを作る人の多くは、みんな、こうした思いで製作しています。筆者も昔、『ジーザス』というゲームをクリアしたとき、そのあまりにも感動的なラストに大泣きし、「こんなにいいゲームを作ってくれたみなさん、ありがとう！」とスタッフに対して思い、「いつか、自分も人にこんな感動を与えたいな……」などと思ったものです。あれですね、よくある「幼い頃、お医者さんに命を助けられたことがあって、そこで命の尊さを知り、私もお医者さんを目指すようになりました」なんて話と、基本的には同じようなものです。

今回の結論。ゲームデザイナーの基本は「人を楽しませることが生きがい」ということです。みなさん、わかりましたね？　さあ、ゲームを作りましょう！　恩返しをしましょう！　あと、『落ちゲー』もやりましょう。広告でしょう！

プログラマーいわさきまさひろの男が熱い Play Station プログラムパワーチェック

岩崎啓真 近況 ひさしぶりにゲロはまり。でも仕事の合間を縫ってやっているので、なかなか進みません。つらい、つらすぎるっ！　もっと時間を〜。

★燃えろ！『東京魔人学園』!!

みんなは「ジュブナイル」と呼ばれる（主に文学の）ジャンルをご存じだろうか？

ごくごく簡単にいってしまうと「小学生〜高校生」を対象として書かれる小説のことを日本ではだいたい意味するのだが、これが実は「子供向け」とバカにできたものではない。小松左京氏の「青い宇宙の冒険」、光瀬龍氏の「夕ばえ作戦」、アーサー・C・クラーク氏の「イルカに乗った少年」、ロバート・A・ハインライン氏の「スターファイター」、筒井康隆氏の「タイムトラベラー」（みんなは「時をかける少女」という題名で記憶しているだろうが）、ちょっと新しいところでは高千穂遙氏の「クラッシャージョウ」シリーズなど、SF小説が多いのだが、ともかく大人が読んでも楽しめる作品がゴロゴロしているのだ。

また、一方でSFには「超伝奇小説」と呼ばれるようなジャンル／作品群がある。このジャンルの概要を大ざっぱに説明すると、要は「超人的な能力を持つ主人公が社会の闇に潜んでいる超人的な怪人、あるいは文字通り怪物と、魔術的な戦いを繰り広げる」ような小説だと思ってもらって間違いないだろう（エンターテイメントとしては非常におもしろいので、ぜひ一度読んでみることをおすすめする）。菊池秀行氏などがこのジャンルのオーソリティなのではないかと思うのだが、この大枠ではSFの一部と解釈される「超伝奇小説」、知らない人には意外なくらい、逆に知っている人には当然すぎるくらいの人気ジャンルなのだ（機会があったら、書店でベストセラーのランキングを見てみてほしい）。

さて、ここからが本論だ。このジュブナイルと超伝奇小説の楽しさ、おもしろさを合わせ持ったPSソフトが登場したのだ！　それが、今回のエッセイの題材、『東京魔人学園剣風帖』だ。

比較的最近発売されたゲームなのだが（アスミック・エース　エンタテインメント／6月18日発売）、これが正直言わせてもらって、この1〜2年で振り返ってみても、個人的には最大のヒット作といっていいくらい、とにかくおもしろくてしかたがない。

ジャンルとしてはAVG＋S・RPGという組み合わせになる。1話完結型で、まずAVGパートがあり、敵が出てきて盛り上がったところでシミュレーションバトルに入り（場合によっては1話に数回の戦闘がある）、一通りの話が終わると、次の話がはじまる。これを繰り返していくゲームで、一番近いところとしてはSSの「サクラ大戦」を思い浮かべてもらえればいい。この手の作品には、意外なくらい「名作」と呼ばれているものが多く、古いところでは「ファイアーエムブレム」や「ラングリッサー」あたりから、『スーパーロボット大戦』もそうだし、先に挙げた「サクラ大戦」もそうだ。PSでは「はるかぜ戦隊Vフォース」というのもある。

では、これらの有名ソフトと比較して、「東京魔人学園剣風帖」は、どこが違うのかというと、まず、決定的にその舞台設定が違う。

基本的に舞台は現代の、それもジュブナイルの基本である「高校生活」なのだが、この高校生活＝学園を舞台に展開されるストーリーの内容が、超伝奇小説そのままなのだ。怪しい伝説／伝承、悪魔召喚、ナチスドイツの残党、狐憑き、クトゥルフ神話(またクトゥルー神話。有名なホラー作家であるラグクラフトが創始し、オーガスト・ダーレスが体系化したホラー史上最も有名な神話体系。テーブルトークRPGにもなっている)などなど、ホラーとサスペンスとSFの大ごった煮大会のなんでもアリ。これらの悪の力に対抗する主人公たちもまた普通の高校生であろうハズもなく、超人的な能力を持った連中ばかり。こいつらが現代の東京で戦うのだから、なんとも怪しくも魅力的ではないか。

ひとクセある転校生（これがプレイヤーキャラになる）が転校してきたと思ったら、怪しい事件が起こり、性格的には軽いけど超人的な腕を持つ剣道野郎、レスリング部の堅物部長、学園一の美少女に、男勝りの女の子が絡んで、恋と友情と怪事件が入り乱れてストーリーが進んでいく……。と、こう書いてるだけでも、僕なんかはわくわくしてしまうのだ(お仕事はさっさと切り上げて、一刻も早くプレイに戻りたくなる)。

また、シミュレーションバトルのパートもかなりよくできていて、プレイヤーが難易度を自分で調整できるようになっているうえに、ストーリーともよくマッチングしている。一例を挙げれば、「方陣技」というキャラクター同士のコンビネーションを重視したシステムが組み込まれているのだが、これはすなわちゲームシステムのレベルから、ジュブナイルのストーリーの重要な要素である「友情」を感じさせる仕掛けになっているということの証拠だ。また、十分ではないかもしれないが、親密度を上げなければ起こらないイベントが用意されているという点も、システムの面からストーリーを補完しようとする試みとして十分評価に値する（もちろん、これも成功している）。

と、まぁ、ほとんどベタぼめしたいこの「東京魔人学園剣風帖」なのだが、ちょっと残念なのが、荒い部分もいくらか目立ってしまうこと。

まず、操作性自体はよく考えられているが、装備関係・アイテム関係のメニューが正直いって使いにくい。アイテムを使用できるのがシミュレーションバトル中だけなので、HPの最大値を上げるアイテムなどを使用するのがメチャクチャ面倒臭い。さらにメッセージウィンドウが狭いにもかかわらず（2行分しかない)、キャラクターが饒舌なので(饒舌過ぎるくらいかも？)、メッセージ飛ばしをしている時間が少々長すぎる……などなど、まぁ細かい問題があるのは事実なのだ（指摘しすぎたかもしれませんが、今もプレイし続けている真っ最中なので、ついつい指摘したくなってしまう。レビューじゃないんだからねぇ）。

だが、この「魔人学園」には、それらの細かい欠陥を補って余りある、ほとんど破壊的な魅力がキャラクターとシナリオの両方がそろっているのも、また事実なのだ。　しかし、なぜ、このジュブナイル＋超伝奇小説（「学園伝奇もの」とでもいえばいいだろうか)は、今までほとんどゲームの世界観として採用されることがなかったのだろうか？　あえていうならば「女神転生」シリーズにその雰囲気があるくらいだろうか。ゲームの世界設定はSF／ファンタジー系に偏っていて、魔物・魔術・超人が入り乱れる世界よりは、ドラゴン・騎士・お姫さまが入り乱れる世界の方が多いのだ（いうまでもなく、これは「ドラゴンクエスト」「ファイナルファンタジー」といった人気RPGシリーズの影響が絶大なのだろう）。

このあたりはちょっと微妙な解釈の問題もあるのだが、ジュブナイル＋超伝奇小説という組み合わせは、ほんのわずかの制約を除けば「おもしろければ何をやっても、書いてもかまわない」というところがあるような気がしている。しかし、この「何でもアリ」ということが実は非常に大きな問題で、本当に「何でもアリ」ということになってしまうと、ゲームは逆に成立しにくくなってしまうのかもしれない。

そういう意味では、「魔人学園」の世界設定も、「何でもアリ」のジュブナイル＋超伝奇小説という組み合わせにのっとっているかのように見えながら、その内容はといえば、キャラクターはジュブナイル＋超伝奇小説の王道をいくスタンダードな構成だし、そこで語られるストーリーもスタンダード極まりナシで、実は、別段驚くようなものではない（AVGパートのほとんどがサウンドノベル形式で進行する、ほとんど小説に近いものなのは、ゲームとしては新鮮なポイントだが)。むしろ問題なのは、過去、この手のストーリー／世界観で、スタンダードというレベルにまでも到達した、まともに作られたゲームがなかったということなのだ。その点、このゲームはスタンダードながらもきっちりとしたストーリーを展開し、毎話々々、魅力的なゲストキャラまで用意して主人公クラスの連中の性格描写を行い、そしてそれらをまとめ上げている。ジュブナイル＋超伝奇小説という完成度の高いエンターテイメントの魅力を、十分堪能できるようになっているのだ。

ぜひ、一度プレイして、このストーリーの魅力を味わってもらいたい。個人的には、こんなソフトばっかりレビューしたいなぁ……なんて思ってみたりね（笑)。それに、売れてくれれば、次は最初から人気作・注目作ということになるから、それだけ洗練された続編も期待できるだろうしね。

★この夏、一千億種類の花火を打ち上げよう！

この原稿を書いている今、まだ梅雨明け宣言が出されていませんが、すっかり暑くて夏到来って感じです。近所のかわいいツバメの子どもたちもどこかへ巣立っていきました。

はてさて、このところ寝不足気味の私。なぜならサッカーワールド杯を夜な夜なチェックしているから(笑)。それにしても、ゴンこと中山選手は歴史に残る日本初ゴール決めてくれましたね。ゴンにつないだロペスのシュートも絶妙でしたけど……日本を熱く応援したあとはすっかり心は〝イタリア〟でした。何といってもロベルト・バッジョさま一筋!! バッジョさまと来たら、カッコイイし輝いている！　新生デルピエロにその座を少々押され気味ではありますが、フランスとの延長ＰＫ戦ではバッジョさま大活躍でした。前回のワールド杯米国大会決勝での無念のＰＫ戦の雪辱をはたせた感動の戦い……こうして見ると、ホント、サッカーワールド杯って国と国との戦いよね。背負うものも大きかったりするし。そう思うと日本が勝てるのはまだまだ時間が……うっーバッジョさま～LOVE!!



イラスト／よしきくりん

よしきくりんのへんちくりんコラム
初心者の気持ち

よしきくりん プロフィール　「ときメモ」優美役でおなじみのキュートボイスアクター。自動車はＢ級ライセンスを持つほどの腕前なので、ＲＣＧはＯＫ！　「花火」と花火大会情報もＯＫ(笑)。

さぁ、今回のゲームレポートはこの時期にピッタリの作品をご紹介しましょう。その名も『花火』！　そもそも、このゲームとの出会いは、６月中旬頃にこの『花火』のＴＶ－ＣＭの仕事をしたことがきっかけでした。それに私、個人的にパッと咲いてパッと散る花火が大好きですし。このゲームは「打ち上げ花火シミュレーション」というジャンルで、作れる花火はなんと一千億種類！　スゴイ！　しかも中には６文字以内のメッセージが打ち上げられる特殊な花火もあります。友だちのお誕生日などにメッセージ花火のデータが入ったメモリーカードをあげるのもいいかもね。

また、このゲームでは花火のミニ知識も得られます。どうやってあの夜空に映える美しい花火ができあがっているのか？　それは、この『花火』で知ることができます。ぜひプレイしてみてね。今年の花火大会は、今までとはちょっと違った楽しみ方ができることでしょうし。ではここで、各地の有名な花火大会スケジュール情報をいくつか……。東京下町の風物詩になっている「隅田川花火大会」は７月26日、10万発の打ち上げは世界一という大阪の「ＰＬ花火大会」は８月１日、新潟の「長岡まつり大花火大会」は８月２日と３日になっています。今年の花火大会、私はどこで見ようかなぁ？

これから夏本番。その前にちょいと南の島でのぉ～んびりしてこようと思っています！

特別企画

データで見るDPS(下)

●なぜＰＳがこれほどまでに売れたのか？

ＰＳはどうしてこれほどまでに売れたのでしょうか？　それを考えていくためにはハードのスペックはもちろん、発売されるソフトの質、タイトル数、さらにはメーカー各社の広報活動などといった、いろいろな視点から見ていかなければなりません。しかし、ここではあえて、読者のみなさまに直接深い関わりがあり、なおかつ興味もあるであろうと思われる「ソフト」という視点からのみ、ＰＳが売れた理由を考えていきましょう。

それでは、右のグラフをご覧ください。これは、前回の「PS本体の売り上げの累計」のグラフに、その時期、その時期に発売された主なソフト、そして、秘密の矢印(笑)がつけ加えられたものです。秘密の矢印がなにかというタネ明かしはあとにするとして、まずは今回一番のポイントとなる「主なソフト」について。ここに挙げているのは、いわゆる「ビッグタイトル」「DPS読者から人気があるソフト」「売り上げが好調だったソフト」などの視点から選ばれているのですが……これを見ると、ＰＳは良質のソフトが、どんな時期でも必ずコンスタントに発売されていることがわかります。特に、ＰＳ本体売り上げの累計が約400万台から約900万台にとふくれ上がり、ＰＳが業界のイニシアチブを握る大きな要因となった'96年８月から'97年８月の１年間は、ビッグ&メジャータイトルが目白押し！　さらに、'96年７月12日には、過去のＰＳソフトをリーズナブルな価格で再リリースする「ｔｈｅ Ｂｅｓｔ」シリーズの第１弾『アークザラッド』ほか、２タイトルが発売されています。このことは「まずソフトありき」という、家庭用ゲーム機の大原則を証明しているのではないでしょうか？　良質のソフトが多ければ、その本体が売れる……これは当たり前のことです。そして、本体が売れれば、自然と、ソフトだって数多く発売されるようになります。これはユーザー、つまりＤＰＳ読者の方にとっても選択の幅が広がるから良い循環。さらにいえば、本体が売れてソフトが増えれば、当然、専門誌への需要が高まってくるワケです。

ここで、やっと秘密の矢印が登場します。実はこれ、ＤＰＳのガッツ……とでもいいましょうか、がんばりっぷりといいますか……なんかそのようなもので……いえ、けっしてＤＰＳが順調に売れちゃっている自慢の矢印とかそうではなく、でもそうだったり……って、結局、秘密のまま(笑)。

ま、まあ、結果として「良質のソフトがあったからこそ、ＰＳ本体はここまで売れた。そして、ＰＳ本体が売れたから、ＤＰＳも売れるようになった」と、ムリヤリ結論づけたところで、おひらきにするといたしましょう。

２回にわたってお贈りした「データで見るＤＰＳ」、いかがでしたか？　機会があったら、またお会いしましょう。



No.	タイトル
■94年12月～95年5月	
1	A. Ⅳ.EVOLUTION
2	クライム・クラッカーズ
3	リッジレーサー
4	KING'S FIELD
5	闘神伝
6	Jumping Flash!
■95年6月～95年12月	
7	機動戦士ガンダム
8	アークザラッド
9	エースコンバット
10	ZERO DIVIDE
11	ときめきメモリアル
■96年1月～96年5月	
12	ポリスノーツ
13	第4次スーパーロボット大戦S
14	バイオハザード
15	鉄拳2
16	あすか120%スペシャル BURNING Fest.
■96年6月～96年10月	
17	TOBAL No.1
18	女神異聞録ペルソナ
■96年11月～97年2月	
19	アークザラッドⅡ
20	ソウルエッジ
21	新スーパーロボット大戦
22	ファイナルファンタジーⅦ
23	プリンセスメーカー ゆめみる妖精
24	I.Q ～インテリジェントキューブ～
■97年3月～8月	
25	悪魔城ドラキュラX
26	ファイナルファンタジー タクティクス
27	アーマード・コア
28	サガ フロンティア
29	みんなのGOLF
■97年9月～98年1月	
30	機動戦士Zガンダム
31	電車でGO！
32	チョコボの不思議なダンジョン
33	グランツーリスモ
34	テイルズ オブ デスティニー
35	桃太郎電鉄7
36	バイオハザード2

流通の鬼かまやんが斬る!

PS業界大人の話

鎌田重昭 プロフィール フリーの業界事情通の方。最近まで、ヤマギワ株式会社横浜店・パソコンリーダーだったため、ゲーム・パソコン関係の話題はおまかせです。もちろん、流通関係もバッチリ。

★中古販売問題を考えてみる(第9回)

梅雨も明けていよいよ夏本番という季節になりました。関東以東では梅雨の間も真夏みたいな日があったりと、安定しない日々が多かったですね。ちなみに、エルニーニョが鎮静化すると日本近辺の温度が上がるとかで、今年の夏はかなり暑くなりそうです。

さて、ロングランとなっている中古販売問題ですが、読者の方からも電子メールなどで多数のご意見をいただきました。その多くが「ユーザーの立場からいえば、中古販売がなくなると困る」というものでした。

まあ、当然といえば当然のことですよね。ユーザーサイドから見れば、数多くのメリットこそあれ、直接的なデメリットは感じられないんですから。誰しもソフトを買ってから「こんなゲームとは思わなかった」とか「話題のソフトというから買ったけど、クソゲーじゃねえか」(←失礼)という経験が1度や2度はあると思います。「ま、5～6千円のモンだから、あきらめるか」という裕福な方ならともかく、私を含めて大部分の方は手痛い出費となります。

この「超」不況の折から、可処分所得(自由に使えるおこづかい)は、サラリーマンのお父さんより学生を中心とする若年層のほうが大きいようですね。交際費も削られて、お付き合いも自腹でないとできません。場所にもよりますが、安いとこなら5～6千円あればゆっくり飲めますものね……。

比較的裕福な若年層のほうも消費動向に大きな変化がみられます。PHSとか携帯電話の通信費の増大が顕著な例で、モノを購入する比率が低下しています。安定成長を誇ってきた音楽業界も、このあおりを受けてCDのセールスが大きく落ち込んでいるようです。

こうした厳しいフトコロ事情において、不要なソフトを売って資金化できる、あるいは欲しかったけれど新品では予算が足りなかったソフトをゲットできる、といった点で中古市場の存在はありがたいものです。

もちろん、ゲーム市場全体という大局から考えた場合、すべてのソフトが新品で販売され、制作者に利益として還元されるのは理想の形態です。しかし、これがユーザーにとってはっきりと体感できる形で還元されにくいといったところが問題ですね。

中古商品を認めないかわりに新製品の価格がぐっと下がるとか、小さなバグ(プログラムのミス)でもバージョンアップサービスが無料で行われるとかいう具体的なサービスが提供されるようにでもなれば話は別でしょうが、現実的にはちょっと不可能ですしね。

ですから、これだけの需要がある限り中古販売そのものがなくなるということは考えにくいと思います。メーカーサイドとしても、「中古販売は絶対に認めない」としているのではなく、「制作者の同意がない中古販売は違法だ」という立場をとっているのです。

そもそも中古商品には体系化された流通というのは存在しません。基本的には、個々の業者さんが「古物商」としてユーザーからの買い取り、販売を行っているのです。大手のゲームソフトチェーン店のなかには専門に中古商材を管理するセクションがあって、流通をコントロールしているところもありますが、基本的には社内だけの流通となります。「古物商」ですから、「いい仕事してますね～」という骨董屋さんとまったく同じです。買い取りを行う場合は、まず所轄の警察署経由で公安委員会に申請を出し、認可を取らなくてはなりません。お客さんの身元を確認し、きちんとした台帳で管理をしなくてはならないなど、けっこう大変な仕事です。

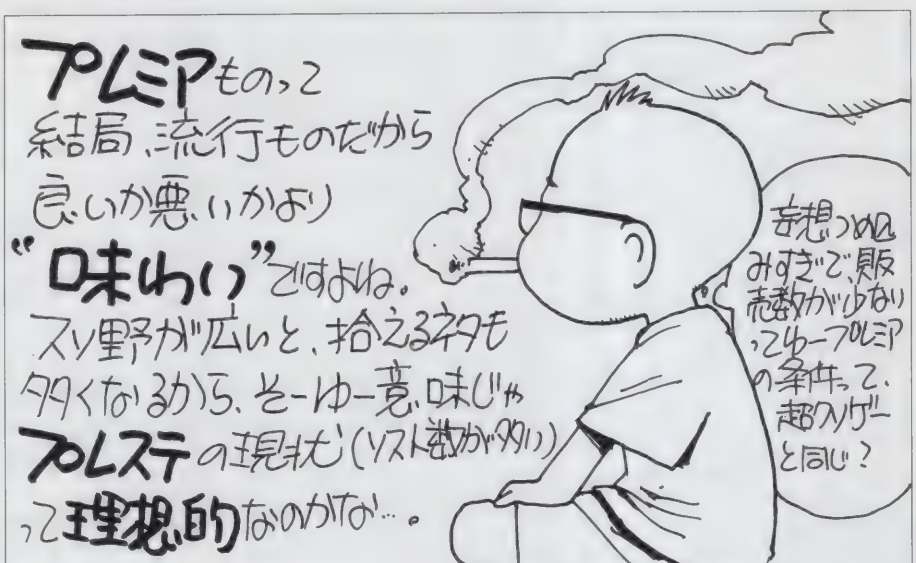
ですから、きちんとした中古屋さんでは店内に古物商の許可証が掲示されているハズです。こうしたお店では買い取りのときの身元チェックも厳しいんですよ。

実はこうして取引されている中古品についてはあまり問題にならないはずなのです。なぜならこの部分については商品の動きがはっきりと把握されているからなのです。台帳には「○○さんから『××』というソフトを、いつ、いくらで買い取った」という記録が残ります。ですからメーカーサイドとしても、その気になれば自社のソフトの動きを末端まで管理することは理論上可能なのです。

なぜ「理論上」ではなのでしょう？　それは、実際にはユーザーから買い取った本来の意味での中古商品以外の商品が混在しているからなのです。この連載をずっと読んでくれている読者の中にはピンときた人も多いと思いますが……タネあかしは次号で！

■音楽CDの中にはプレミアムがついて、中古なのに新品の10倍以上の値段がついて取引されている物がありますね。私が持っているCDの中にもサザンオールスターズの「スイカ」ですとかTMNのボックスがあって、それぞれ数万円の値段がついていました。最近になってその価値を知ったかみさんが「お宝だ！」と騒いでいましたが、ゲームソフトの中古市場でもプレミアムがつくようになれば現状はちょっと変わるかもしれません。『ときメモ』の初回限定版などはマニアの間でプレミアムがついているようですが、まだほんの一部のようです。

プレミアムのつくような人気ソフトがどんどん出れば、新作ソフトは必ず2本買って、1本はプレイ用、もう1本は未開封で保存用とかいう人が増えます。そうなれば中古市場があっても新製品の売り上げは倍増すると思うんですが……メーカーさん、がんばってくださいね。



イラスト／菅野博士

興奮必殺史上最強！心に夢を抱く小さなお友だちから大きなお友だちまで完全対応
やがて来る未来の自分のために熱くがんばる…知恵とハガキの読者様ページ

PSの奴隷



まんが／岩瀬さとみ

こないだ、編集の宮田さんに習志野のジョナサンへ連行されてしまいました。お茶の水にもあるのに。でもコーヒーが美味しかったので良いことにしましょう。そうしましょう。

PSの奴隷

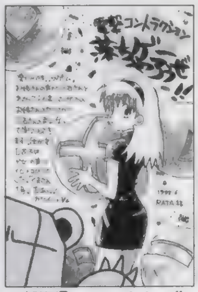
ＰＳの奴隷は絶好調発売中のＰＺＧ作成ソフト『落ちゲーやろうぜ！』を買ってやるぜ！　そして作ってやるぜ（以上またも宣伝）！と５号連続で書いてあっても「ＯＫ」としか思わないＰＳ及びゲーム全般を愛する貴方にお送りする、ＰＳ、ゲーム中心の何でもありな読者様ページです。参加方法は簡単。ハガキを買って、何か書いて（描いて）あて先明記でポストに入れるだけ。なんでもアリ！

どＰＳ奴隷 DORETOKOO

土曜深夜３時。街が寝静まった頃、オレは動き始めた。あった！　エロ本の自販機だ！　ふぅ～最近無くなってきてるからな。自販機に近づく。ゴトン！　くそう！　音でけぇ！　ん？　こっこれは！　電撃プレイステーション！　オレはこの雑誌の読者ページ、ＰＳの奴隷が略して「ＤＰＳど」、11ページで大迫力、ゲームの話題満載で掲載ハガキ枚数、ゲーム専門誌最強のスペックってコトを知ってるくらい毎号購読してるのに！　押したボタンは「投稿エロエロ王国」だったのに！　チキショー！　このいらだちをどこにぶつければいいんだぁ～！

幽霊もＰＳで遊ぶのかしら対戦できたら楽しいのに！

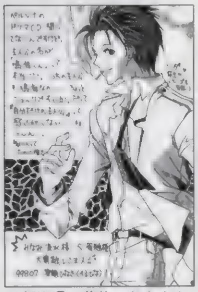
寂しくないっスよね。１人で深夜ゲームしてても。見ててくれる人（？）がいるってのはイイモノです。


▲新潟県　RATAさん：作って参加してみて下さい。なかなかですよ。

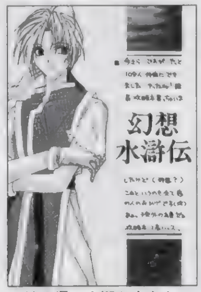

▲長崎県　ひびき華音さん：信じていたモノが無くなっても強いです。彼は。


▲新潟県　早乙女志乃さん：ちゃぶ台もなかなかですよね。ジジイって感じです。


▲鳥取県　ごちそうさん：焼き肉のような名前ですが……普通こんなですよね。


▲新潟県　葵龍ひなきさん：喜ぶ人もいると思いますし（笑）イロイロですねぇ。


▲秋田県　山椒小粒さん：髪の毛降ろすとカワイイかもしれません。



▲埼玉県　十槻久也さん：攻略本は邪道じゃないでしょう。邪道は……。


▲東京都　パー子さん：２回目のプレイもナカナカです。長いですが……。


▲長崎県　川原瑞穂さん：プレイステーション。イキイキしてます？


▲神奈川県　ちゃたろうさん：レベル高いですよね。でもウラワザが……。



▲山形県　日野晴火さん：旧校舎、底は厳しいでしょう。無限ですから。


▲兵庫県　雛瀬ユキさん：若い両親は理想ですよね。苦労しますが。

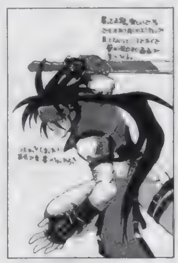

▲栃木県　十夜たみ子さん：たまに思いきり「泣いてみる」のも○です。

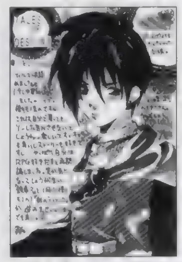

▲静岡県　八神れんさん：切取線が付いてるあたりがカワイイです。着せ替えとか。立たして並べるだけでもグッド？

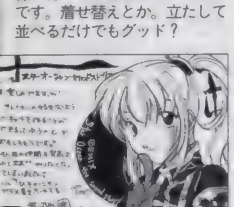

▲新潟県　白刃紗夜さん：遊ぶだけでも楽しくなれますので。

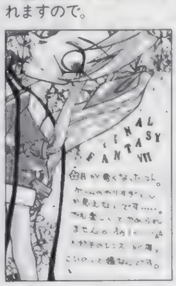


▲愛知県　山口27号さん：ズルズル系の服が似合いそうですよね。


▲群馬県　藤谷主さん：ガンバってやりこめば、かなり勝てるそうです。

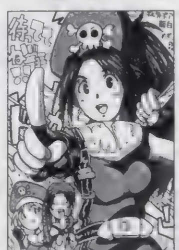

▲岡山県　のぶすけさん：運命背負ってましたから。彼は。

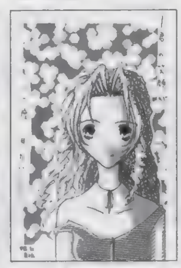

▲茨城県　綾崎涼子さん：スキルはよく考えて使わないとなのです。もったいないですから。



▲茨城県　ナツルさん：ＴＶから離れてプレイしないとダメです。


▲愛媛県　むにゃんさん：海。ステキな響きです。床部じゃもう何年も……。


▲山口県　深坂猫ノ助さん：カワイイ海賊ですよね。イルカですし。


▲岩手県　蒼葉圭汰さん：「VIII」のヒロインは…どんななんでしょう？

「どうしてもかなわないなぁって思う瞬間ってあるじゃないですか。私はかなり短気で頭に血が上りやすいので、特にそうなのかもしれませんが、おっとりしてて、何事にも動じず、自分を貫くタイプに弱いです。憧れちゃいます。中でも友だちのＥさんにはやられっぱなしです。彼女と知り合ってから、かなりのコトを勉強した気がします。私は…なんか情けないです。同い歳なのに。あぁあ～ずっとこんなコンプレックスを抱えたママなんでしょうか？」神奈川県　牌鉛槙さん：

貴方が「かなわないなぁ」と思っているのと同じ回数、いやもっとかもしれません、Ｅさんも「貴方にはかなわないなぁ」と思っているハズです。きっと。自分がどんな性格なのか、欠点はどこなのか、そして今、どんな状態なのか。この辺のことを自分で分析して、さらに後悔できるようになったら、人としてかなりレベルアップしたと思っていいでしょう。欠点しかない人間はいません。「短気」が欠点ならそれを補う良いところが絶対にあるハズ。自分に無いモノに対して憧れて、ソレを目指すのも良いですが、自分の長所で短所をカバーしていくのも手です。まあ、自分で自分がどれくらいイヤなヤツか判っているのなら、自分を好きになるのもそんなに難しくないハズ。ガンバってみて下さい。

「欲しいモノが多くて困ってます。うちの高校はバイト禁止なので、少ない小遣いでやりくりしなきゃいけなくて…。ＤＰＳは弟と一緒に買ってるのでまだいいんですが、マンガ、ＣＤ、ゲーム……全部手に入れるのは絶対にムリです。かといって盗んだりする気にもなりません。うまくガマンする方法ってないですか？」北海道　美星可志さん：

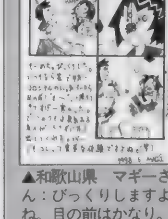
青春時代は貧乏が基本です。でないとろくな大人にならないそうです(笑)。まあ、それはともかく裕福でも貧乏でも、「ガマン」がデキないと将来キビシイですからねぇ。いくらワガママ、気ママ、なすがママの床部ライターでさえ、さすがに「欲しいから盗む」って人はいませんし。お金が無くて貧乏な時にイロイロと悩んで工夫するのがいいかと思われます。まあ、中でも問題は単価の高いゲームでしょう。タイトルによってハズレもありますからね。ダメージ大きいです。やっぱり、賢い買い物、コレしかありません。自分が好きなのはどんなタイプのゲームなのかを分析、似たようなゲームを探す。一見難しいようですが、ＤＰＳを定期購読して、レビューやＤＰＳどを見ているうちに自然に身につくハズです（含む宣伝）。知っているといないとでは大違いですから。

ロボコン０点な人

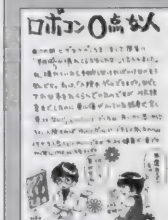
練馬スピリッツ全開！

私も魔人ツアー行きたい。まずは中央公園で花見。（ほ）

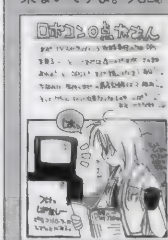
なんか未だに「東京魔人学園剣風帖」やってたりします。このゲーム、２周目が面白いですね。改めてプレイしてみると、いたるところに伏線が散りばめられていることが分かる。脚本が実に巧みで、２回目がこれだけ楽しいなんて初めてですよ。さて、その２周目のプレイですが、苦労の甲斐あってクリスマスイベントでどうにか本懐を遂げました。苦労した分、感動もひとしお。いや、もう間違いなくこれは今年のゲームベスト１決定です。これだけ入れ込んだゲームってホント何年ぶりだろうって感じです。インターネットとかでも、なんか一部では盛り上がってきてるようなので、もうしばらくするとブレイクするかもしれないですね。商品展開についてはあまり多くは望まないが、今欲しいと思うのはドラマＣＤです。キャラが立っているので、ぜひともフルボイスで新作ドラマを聞いてみたい。光栄さんあたりでやってくんないかなぁ。あと、実は音楽もかなり気に入ってるので、通常のサントラＣＤなんてのも欲しいところですね。もちろん、本当に欲しいと思っているのは、ズバリゲームの続編なんですけどね（笑）。



▲和歌山県　マギーさん：びっくりしますよね。目の前はかなり。



▲福井県　天竜雨傘さん：病院でゲームは出来ないですよ。大抵。



▲北海道　えーるさん：かなりうっかりさんです。ソレも良しです。

変わりますが、「魔人学園」の声優さんって、それぞれの担当キャラとプロフィール（生年月日と血液型）がまったく同じなんですね。なんか顔も似ているし。たぶん声優に合わせてキャラの設定を決めたんだろうけど、それぞれよく合っていていい感じですね。とくに小蒔がダメージを受けたときの「わっ！」が可愛くて好きです。聞いたことのない声優さんばかりですが、なんだかすごく上手く聞こえます。まぁ、短いセリフが多いからそう聞こえるだけかもしれませんが。方陣技での掛け合いも全般的に好きなので、やっぱフルボイスでドラマを聞いてみたいですな。このまま埋もれさせるにはあまりにも惜しいソフトなので、しばらくこのゲームに関するネタを続けていこう。まだ遊んでない人。今からでも遅くないから買って遊ぶのだ。店によってはＡＶＧにジャンル分けされてるのでしっかり探しましょう。（ほ）

くくくく。「魔人ツアー」仲間に入れて欲しいならちゃんと言え。書くだけじゃなくて（魔）

「ＰＳどのポイント制について」：ハガキ、文章、とにかくあなたの名前が誌面掲載されると５ポイント。このポイントがドンドン貯まっていくと、何かと良いことが起こるのです。ポイントが手に入るコーナーは「ＰＳの奴隷」「４色奴隷」増刊Ｄの「ＣＤの奴隷」の３つ。どのコーナーで採用されてもＯＫ。良いこと＝オリジナルグッズは、現在鋭意制作中。内容は右ページを見てね！　もうできるよん。決算はまだまだ先なので、みんなガンバって下さい。ハガキ送ってね！

ゴメン。オレ、悪いの。すまん（魔）

色々とゲームは買うものの、すぐに飽きて結局「魔人学園」やってるという状況が続いてます。それにしても小蒔はかなりオレ的ベストキャラの上位に食い込んできてます。可莉奈、のぞみ、小蒔、それにアセルス、ルーティ。ゲームキャラで5人選ぶとこんな感じですか。総合的に見て、「ボーイッシュ」ってのがポイント高いようです。あと、ショートカットで「ボク」なキャラに弱いのではないかと言われてますが、ショートカットはともかく、「ボク」に対してはちょっと微妙です。基本的に一人称が「ボク」な女の子には、「カワイイ」と思うタイプと、「なんかムカつく」タイプの両極端に分かれてしまうのです。例えば「ダブルキャスト」の美月。彼女も一人称は「ボク」ですが、見てるとなんかムカつきます。この辺の分かれ目に関してはよくわかりません。ちなみに一人称が「オレ」だとかなりの高確率でムカつきます。ところで話は

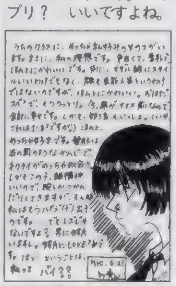
ギャルとゲームとなみだとちくび♥

私が連絡をミスったせいで、今回の（中）のコラムはどうしても間に合いませんでした。イイワケするとね、イロイロあったのよ。ピンクのGB買ったり。って関係ないね。（魔）

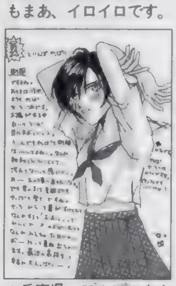
ってなわけでどうしましょうか？　向かいの席に座っている編集の中川さん？**「どうしようってどうしましょう？」**ちゅーかオレが聞いてるっていうか。**「じゃぁガメラ３のエキストラに参加してきたときの話でどうでしょうか？」**どうだったの？**「名古屋の設定なのに撮影は東京駅だったんですよ。で、一緒に行った（ち）さんがかワーッと叫びつつ走っててメガネを落としてました」**で？**「それだけです」**もっとないの？**「あとは高知に行って来たときの話は……電撃Ｎ６４の読者ページに書いちゃったのでダメですね」**ちぇっ。じゃあ、その隣に座ってる編集の宮田さん、**「あう。エロイ話でいいですか？」**キミのエロ話はちょっと生々しいので電撃ＰＳには相応しくないなぁ。**「う～ん、ピューネのお姉ちゃんの「なんですと？」**ＣＦをまだ見たことないんですよ」それで？**「いや、見たいってダケなんですけどね」**……。じゃあ、オレの隣の席の（う）は何かないですか？**「宮田さんはヘボイ」**ってどうヘボイんですか？　**「映画「沈黙の断崖」を「断崖絶壁」って言ってました」**それはかなりほほえましいね。**「うん」**。ちょっとイイ話でした。

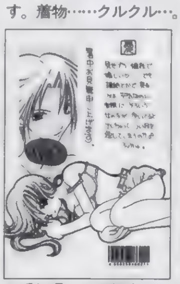

▲宮城県　NAKOさん：ムチムチですから。ブリブリ？　いいですよね。

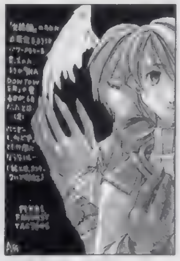

▲長野県　楠本由貴恵さん：いいです。薄着ですから。透けますし。


▲静岡県　央さん：女の子好きでも男の子好きでもまあ、イロイロです。

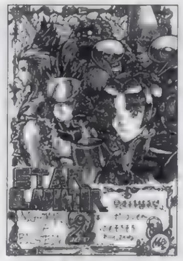

▲東京都　亀屋江森さん：そりゃ……どきどきです。着物……クルクル…。


▲兵庫県　ブルブルさん：オヘソ関係はやはり究極のチラリズム？


▲愛知県　北原健光さん：ドキッとしますよね。水着ですから。まるで。

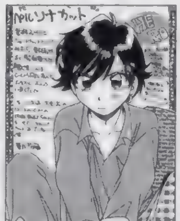

▲熊本県　鵠鴉さん：頑張ればきっと……お金足りませんよね。「Ｆ」。


▲東京都　FROさん：ハメ技ありますしね。慣れればなんとか……。


▲千葉県　Y'm円人さん：ダメですかね？　「ジャスティス」いいですし。

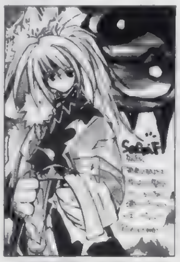

▲東京都　藤神哉也さん：良いコですねぇ。探せばあると思いますよ。


▲福岡県　蒼月さん：下校モードも３学期まで。楽しめそうです。


▲石川県　葉月花藤さん：はねっぷりが大事です。寝癖でなく（笑）。


▲東京都　黒菜咲さん：幸せが良いですよね。絶対。特にヒロインは。


▲愛媛県　ストレッチマンさん：父さんってばオチャメさんなんだから。


▲神奈川県　天城らみあさん：ストーリーももっとあった方が……。


▲神奈川県　神蘇さん：鎧の傷が全てを物語っていくのでしょう。


▲大阪府　まさとしさん：腰から下のプリプリはプリプリです。


▲東京都　すいま栓さん：まあ、しゃべらないコとかよく出てきますし。


▲岡山県　水鶏さん：移植も素晴らしい上に、オリジナルモードもステキすぎです。燃えますヨォ！　編集部でもかなり盛り上がってます。


▲京都府　真名瀬さん：声無き使者。撃ち抜きます。


▲東京都　山師さん：情報出ました！　が、来年夏です。


▲岩手県　伊藤勇太さん：ホエホエしすぎです、いいですよね


▲岐阜県　ジョニィーさん：ウンコ頭はヒドイです（泣）。ロープの名前はもう……突っ込めません。

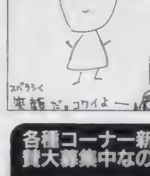

▲静岡県　結城さとみさん：それはかなりツライ戦いだったことでしょう。


▲岡山県　綾千さん：１人でも楽しいですよ。なかなか。多人数だとさらに……ですが。



まんが：滝上凱（昔の恨みは怖いっていいますからねぇ……言わない言わない）

★★ゲームライター講座★★
「ゲームの写真ってどうやって撮るんですか？　カメラ？」
栃木県　ラーフェルさん：
　昔は確かにＴＶの前にカメラを置いて、部屋を暗くして撮影！　してました。が、現在は高性能のビデオプリンターを使用しています。プリクラの印刷機の良いヤツと思ってもらえれば……大体あってます（笑）。



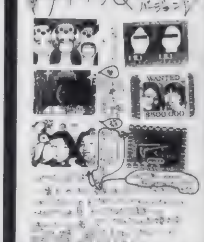
◀鹿児島県　大熊猫さん：ウサギですから。ノリピーも歌ってましたし。

各種コーナー新規絶賛大募集中なのです！

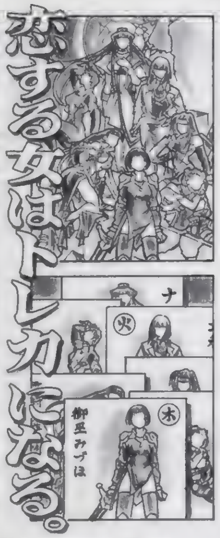
「へたくそ王」ハガキ大募集中。自分のイラストの下手さを自慢するコーナーです。何を描いたかの解説付きで送って下さい。まったくわからないのは×（笑）。人気爆発。

「プリクラQ」プリクラを拡大コピーでハガキに貼って送ってくるとちゃんと見えることが判明！

「カラオケGO」かなりちゃんと募集中（笑）。


▲神奈川県　仲十泉さん：超イケーがステキです。

え～、これまた突然ですが、前回のＤＰＳ－Ｄの読者参加小説のイラストの説明の件でミスってた所があったので訂正です。読者参加小説の表示は480×240ドットではなく、320×240ドットでした。思いっきりですな。なんか眠かったみたい。すいません。でと、ＤＰＳどもイロイロ募集してますが、ＤＰＳ－Ｄでもイロイロ募集してます。読者参加小説のバック用のカラーイラストとかも、付録にＣＤ－ＲＯＭが付くＤならでは！　何かとステキなので、要チェックなのでした。ＤＰＳ－Ｄ10は８月17日発売です。よろしくお願いしまーす。　(魔)



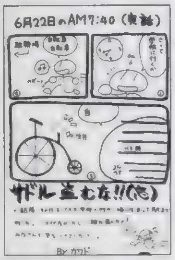
まんが：田中まさし（グッズが出るのはいいことだと思うんですが……）・イラスト／ＮＤＯ

ランキング発表

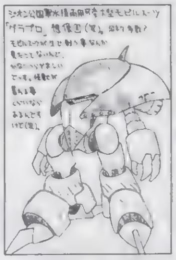
380：週末の怪人、山師
365：ごちうり、のぶすけ
340：RATA
320：矢渡
310：水鶏
305：柴田恭子
300：TOMY
290：雛瀬ユキ
285：田中将司
275：紅月朽葉、佐伯まさめ：祥人
270：むにゃん
250：はせがわ皐仁
245：リンチンチン
240：走馬あづみ、東本夕夜：都賀渉、NAKO
235：雨宮五月、瀧山たみ：パー子
230：卯月渉、Ｓ・鳳雅
225：みなみ流水
220：いわきゆーし
210：クラゲ２号、櫻璃

●195：哀原斑、北原健光、小見幸子、●190：暮新、とりお、日向ラジヲ、広瀬川秋人、山口27号、●185、えんぢまる、●180：太一、●175：有、ちったん、●165：如月龍牙、眠るカバ、パグ12匹、深野樹里、ホルヲ、めもるん、●160：いふじこう、卯月零哉、香月りん、小林恭介、スティーブン、●150：市藤にたか、ごちそう、●145：如月二月、清和日和子、樋月子、速瀬宵、●140：カジサトコ、想あたみ、谷川蛍雪、藤神哉也、楽柚、●135：SATOMI、辻槻景太、十槻久也、ともの、藤野ケイ、古川緋色、真宮まゆ、●130：十月若依、●125：いちがやまみ、●120：飯鋼、彩軌彼方、杜漣司、ユドウフ、●115：浅薙柚椰、綾千、荒華、樹塚智、成瀬祥雄、HAPPY、●110：うに、えんぜるぽーい、牛ぎゅう、鯨子、天海十流、●105：オコジョ、くめた夏緒、タカハシヂュン、高橋智子、大和飛鳥、わたなべつとむ

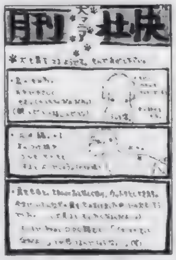
★ハガキ１枚であなたも奴隷！



◀島根県　川渡三恵さん：お尻が痛そうです。刺さる。



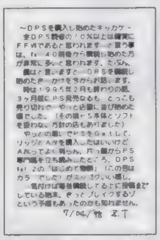
◀大阪府　雨宮五月さん：こんななんですねえ。立ってます。



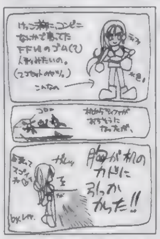
◀愛媛県　如月二月さん：肩もみは大事ですよね。モミモミ。



▲鳥取県　遊戌さん：テスト中に……ボーッとしちゃうと……。



▲愛知県　富府新撃さん：最初はプレタンでしたし。ね。



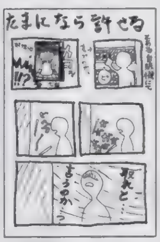
▲埼玉県　卯月零哉さん：さすが爆乳。元祖ですから。



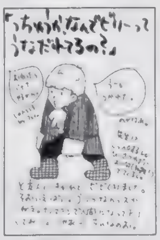
▲滋賀県　川原螢さん：ミサイル付きや、バルカン付きが……。



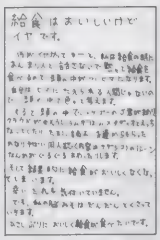
▲岡山県　更科みるざさん：探す楽しみもあるＤＰＳど（笑）。



▲東京都　小才子さん：取れません。ヌレヌレですから。



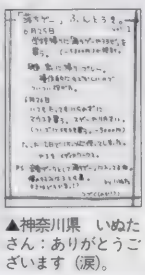
▲京都府　ゆず21号さん：思いますよね。ムダに前傾姿勢。



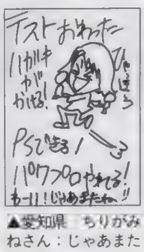
▲香川県　ティナとティティスさん：考えるの楽しくないですか？



◀新潟県　RATAさん：ドラですから。ドラ！　うれしそうです。



▲神奈川県　いぬたさん：ありがとうございます（涙）。



▲愛知県　ちりがみねっさん：じゃあまたねって……。



▲東京都　ももいろさん：ハガキですよ！　ハガキ！　テスト？

読者参加 小説

読者参加型小説です。小説の続きをどんどんリレーしていきます。お話の続きを作って下さい（ハガキ１枚に書ける程度の文章で）。採用された作品には10ポイント差し上げてます。今回の締め切りは８月10日消印有効。イメージイラストも募集中！

●前回までのあらすじ：
キュブリクの森の民ローヂィンと大陸前文明の情報管理システム＝キュー。この２人（キューは外見は人間。よくできた機械？らしい）と冒険者として旅立つことになったボクことラムダス。初クエストでギルドの罠にハマリ、反ギルド勢力のカジャラーン帝国騎士団と戦うことに。ボクとキューの前に３人の騎士が立ちはだかる。そしてボクは呪文を唱え、敵本隊をなぎ払った。

「それが降魔の剣か……」

白き騎士フェッツラウスが目を細める。

「では術士ラムダス、また会おう。その時は……今回のようにはいかぬぞ！」

赤の騎士に、他の騎士が続く。そして自分の隊の方向に馬を向けた。

－御主人様、右腕の傷……止血は終わりました。ここで気づかれなかったのは幸いでしたねー

「スゴイ鋭い刃だったね……。あの魔法障壁を貫くんだから」

－私としては将来的に遺恨を残しそうな存在は、早急に潰しておくことをお薦めしたいのですがー

「それは今、後ろから討てってこと？」

－ハイ。今はかすり傷程度でも、明日は判りませんー

伝令が飛んだのか、スゴイ速さで兵士が撤退していく。良く訓練されているのがわかる。目の前であれだけハデな術を見て、そして本陣を潰されて……の動きじゃない。整然と、あの３騎士がどれほど兵士に信頼されているかを主張するように、草原から影が消えた。

「やめよう。最良の選択とはいえ、既に沢山の命を奪ったのだから。彼ら１人１人に生きる意味があった」

－御主人様にもありましたー

「あぁそうだね。やらなきゃやられちゃうからね。ボクもローヂィンも、ホールステッドの街も……戻ろうか。ローヂィンが待ってる」

－かしこまりましたー

京都府　シギナベイベーさん：

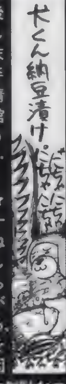


◀福井県　はせがわ皐仁さん：さて新展開です！　多分。

ハードの神様の犬Σ

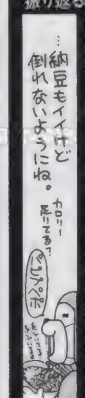
前号での「トライガン」の件。申し訳ない！　バイトのＳが「終わるよ」と言ったのを信じたオレが愚かでした。ウラはとらないとね。反省。ま、なにはともあれ終わらずよかった！　「新スタートレック」がなかなか観れないので、いまや深夜唯一の楽しみです。……Ｓめぇ～～覚えてろ！　(犬)

「ネバネバぁ～♪　昨日も今日も１日２食、畑のお肉でネバネバぁ～♪」作詞・作曲・歌：(犬)。……し、失礼しました。７月はＬＤビッグバーン！　アレとかコレとかいっぱい出るので、食費削って貯金してます。前号でも予告したとおり、最後の爆死なので華やかに散ろうかと（笑）。おかげさまで１日２食、ご飯と納豆を山盛り２杯、あとはコーンフレークと10日に一度ピザを食ってます。近頃は夢にまで納豆が映し出される始末で、ビタミンの摂りすぎによる新しい病にかかるんじゃないかとドキドキ状態（苦笑）。２～３カ月後に「納豆摂取過多による中毒死」というニュースを見かけたらオレだと思って間違いないでしょう。まぁ、植物性蛋白質が効いてか体調はすこぶる良いのですが、カロリー不足のため日中の炎天下では目眩の嵐！　秋葉原の徘徊時には５分おきにショップへピットインし、クールダウンしてから出撃するようにしています。今年の夏は、逆エルニーニョ現象で酷暑になるらしいですから読者様もご用心を！　最後に、犬くんは年末に向けてＤＶＤ購入計画を発動しました。動機は「ＰＥＲＦＥＣＴ　ＢＬＵＥ」が年末にＬＤとＤＶＤで出る“らしい”という情報を入手したためなんですが、本当かなぁ……。もちろん情報が真実なら買いますよ。視聴覚室みたいな映画館より、ウチで観たほうが良かろうて。あ、あともう一言書かせて。原稿料「納豆」でいいから。ね？……すずめちゃん♥♥本格的にダメですな、オレ。



★ソニーだって黙っちゃいないぜ！　……たぶん★

ここのところハードの話題はドリームキャスト一色でしたので、たまにはソニーのお話をしないとね……ってことで、いろいろと情報を整理してみました（本音はＤＣネタを書くとセガ系専門誌で困っちゃうから）。まず注目すべき点は、ソニーの次機種がＰＳとのコンパチビリティを採るか否か。なぜなら、旧マシンとの互換性を考慮したゲーム機は、過去を振り返る限り成功したものはないからだ。その要因は、互換性をとるための工夫とロジックに無駄なコストがかかり、新機種としてのメリットを殺さなければならない（つまり、性能の低下を招く）ためだ。もっと簡単に例えると、10個のブロックをハードの機能と仮定する。まったくの新機種は10個のブロックすべてを新たな機能として設計できるが、互換性を考慮したハードは２ブロックを互換性保持に使い、残った８ブロックで設計しなくちゃいけない。わかるかな？　つまり、１から10まで新規で設計したほうがハードとしての性能向上が見込めるってわけね（割合はあくまで例え）。しかし、ソニーはわからない。あそこは新規設計で10、互換性で２のハードを設計しても「10で納まる」ハードを作る底力がある。それはココで度々述べてきた「ソニーの自社開発精神と技術」に裏打ちされた優位性だ。さらに、つい最近ソニーがＬＳＩロジック社との提携期間切れを契機に「日本の半導体メーカーＴ社のＲシリーズプロセッサを使う様子」というニュースが飛び込んできた。こりゃ、いよいよ！　ですか？



◆今はこれだと思うのです◆

サッカーＷ杯、いや～感動しました。原稿を書いている現在の時点では、まだ決勝の結果は分かりませんが、ホントの意味でのワールドレベルっていうのをまざまざと見せつけられたような気がします。あれじゃ、日本が負けてもしょうがないでしょ。“レベル”じゃなくて“次元”が違うんですから、いくら練習してもムリですね。悔しいけど。(ほ)はアルゼンチンのバティストゥータというストライカーの大ファンでしたが、残念ながらオランダに負けてしまいました（トホホ）。しかし、ちゃんと開催国のフランスは決勝に駒を進めて、スゴイです。４年後は、日韓両国が開催国になりますが、どちらも決勝トーナメントに出られそうにないので、ちょっと不安です。

さて、そろそろ「ＫＯＦ'98」が出回っている頃ですね。みなさんはプレイしましたか？　ホントにキャラクターが多くいて、どの組み合わせにしようか迷ってしまいます。オイラは、アメリカチームのバスケくんと復活したタクマ父さん、あと１人は……その時の気分って感じでチームを組む予定です。スゴイ連続技とか隠し要素がありそうですから、機会をみて紹介します。では、また。

枚だから箱で買うのはイヤだし。でもま、結局金に物を言わせて強引に揃えるしかないのかなぁ。それから、「カオス・ギア」の方もあと５～６枚くらいにまでこぎ着けているので、こちらも強引に揃えてやるつもり。カード全般で見ると、ここのところ新製品が少なくなっているし、そろそろパワーダウンしているのかな　買いたいと思う物がないというのは無駄な出費が抑えられるので良いことなんですけど。だが私の場合、どれか一つの出費がなくなっても他できっちり埋め合わせているので、結局最終的な無駄使い度はあんまり変わらないんですねぇ。今後の無駄使いは、またゲームに戻るでしょう。あと、今年発売される予定の新ハードは、もちろん買いますよ!!　ラインナップはナニですが、まぁ先行投資ということで。具体的に何かって？　もちろん「64ＤＤ」に決まってるじゃないですか!!　(ほ)

ソニー。何をするか判らないからね。昔から。激しいし　(魔)

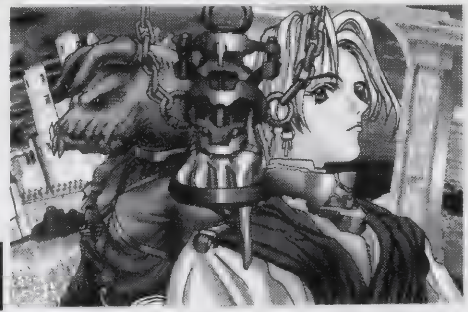
サッカーは仕方ないよね。16年後あたりにガンバれば　(魔)

前号のメモリーカードシールには、「魔人学園」のシールがついてます。メモリーカード１枚まるまる潰しているし、続編が出るまで（出て欲しいという期待を込めて）絶対に消すつもりはないので嬉しい。のだが、あろうことか小蒔のイラストが入ってないではないか！　私のいない間になんたる暴挙!!　こんな横暴が許されていいのか!!　こうなったら自分で作るしか!!　そういや、ずいぶん前に買ったスキャナ……。ぐわ、知らない間に上に山のように本が積まれてる。これはヤバイかもしれない……。　(ほ)

「昨日のことです。彼女と一緒に「バイオ」をプレイしていたら……突然ＴＶと反対側に置いてある本棚が揺れ、本が崩れ落ちました。まあその時は２人ともゲームに熱中していたのでなんともなかったのですが、百科事典等の分厚い本まで落っこちていたので「前を歩いていたらやばかったね」と話していたのですが……「何故、本が落ちたか」は謎のママでした。本棚もしっかりしてるし、何より、その本棚以外は全く無事。そして、今日。２度目です。同じように本棚から本が押し出されました……。マジでやばいかも。怖いです」東京都　趙さん：

ここのところトイ関係に無駄使いが集中しており、あまりカードには出費しなくなりました。カプコンのカードも「双界儀」のカードもまだ穴あきだらけですが、まったく埋めようという気力がおきません。激しい出費が予想された「スーチーパイ」もすでに発売されていますが、まったく買ってません。次期シリーズからは今度こそ集めようと思っていた「スパロボ（スクランブル・ギャザー４）」も結局手つかず。逆に、今になって急にコンプリートしたくなったのが「サガ　フロンティア」です。外れた外れたと騒いでいたプレミアムカードが実は当選していたようで、なんか突然届きました。いやはや、大変お騒がせしました。それにしても、やっぱ忘れた頃に届いてこそ真の懸賞というもんですか。しかしこうなると本体（?）の方もコンプリートしたくなるもの。ただ、さすがに最近は見かけないんだよなぁ。あとー

Nights of Knights



参加冒険者大募集中！

超お手軽な読者参加ＲＰＧが普通のハガキでプレイ可能！　ナイツオブナイツ、「戦士たちの幾億の夜」は「ナイナイ」と呼んで下さい。最も活躍した人＝ＭＶＰには、15ポイントをプレゼント！　ハガキ冒険初心者の方々いつでも参加可能なのです！　自由度は超高いから、ＭＶＰ狙いは大変だけど、がんばってみよう！　ね？　ね？　（魔）

手軽に参加したい人は

ＨＰ つよさ かしこさ すばやさ こううん	全部値を足して25になるようにする
キャラクター名	カタカナ６文字まで
職業：①、②、またはＡ～Ｓ 条件：クエストごとの選択がある場合	

あいた所には特徴やイラストを！　住所、氏名、電話番号は宛名面に

ＨＰ、つよさ、かしこさ、すばやさ、こううんの５つの能力に25ポイントを振り分けます。能力値の合計が25ピッタリならＯＫ。26より多いと失格になっちゃうから注意ね。職業は①：戦士系、②：魔術師系の２つから選択（もっとこだわりたい人は下を読んで職業を選択して下さい）。あとは好き勝手にそのキャラの性格とか、似顔絵なんてのを書いて、送って下さい。自分の住所、氏名はハガキの宛名側に書いてくれないと掲載できません。

ハガキを送ってもこれまであまり雑誌に掲載されなかった人も大チャンス！　あ、でも採用されるには何か設定とかを書いてくれないとダメかな？　ＭＶＰは無条件だけど、他は熱く力の入ってるヤツを選んでしまいがちです。

今回募集のクエスト59はシリア洞窟文書の探索です。今から約100年前に行われた旧アーリア聖霊帝国の東方十字軍。全３回を数えた「聖エイギア教布教」という名の東征は、長く延びすぎた補給線が機能しなくなったためことごとく失敗に終わったと伝えられています。が、撤退の決定は、教会騎士団によって隠蔽されたもうひとつの理由に依る所が大きかったことが、最近の調査で判明しました。それがシリア洞窟文書の存在です。シリア洞窟文書には聖エイギア教に関する重大な秘密と、予言が記されていると言われています。今回の探索ではその予言書を入手した者がＭＶＰとなります。選択は次の３つ。①東ルート・死の回廊から行く、②中央ルート・コア桟道から行く、③西ルート・赤の宿場から行く。能力値やクエストNOとは別に数字を記入して下さい。未記入はランダムで決定されてしまいます。注意。

しめ切りは、次号本誌（83号）発売日の８月28日（消印有効）。あて先は「ＤＰＳど59」だけでＯＫです。さてしめ切りの関係上、次の号、そしてその次の号では発表が間に合わなくなっています。なので、今回の募集は次の次の次発売の85号発表となります。わかりにくくてもうしわけなし。

★★★ナイナイ発表予定スケジュール★★★★
第83号　８月28日発売号：第78号発表
第84号　９月11日発売号：第79号発表
第85号　９月25日発売号：第81号発表

今回のあて先は「ＤＰＳど59」

もっとこだわりたい人は

オレはこんなんじゃ物足りないぞって人は19種類の職業を用意しました。能力値と相談の上、お好みで選択下さい（職業は能力値の後に、①、②、またはＡ～Ｓの英数字を書けばＯＫ）。なんかどこかで見たことあるぞって人はキミとボクだけの内緒にしてね。

Ａ：ソード使い
●ＲＰＧの典型的な戦士。剣で斬る……というよりも力で叩き割る。ＨＰとつよさの数値は高くないと本来の能力を発揮できない。防御力もそれなりに高いのが特徴。
Ｂ：カタナ使い
●戦士とは少し違う刀を使う戦士。力よりも素早さが求められる。技で勝負な人たち。打たれ弱いのが弱点。つよさだけでなく、すばやさも攻撃力に関係する。かしこさも少し……？
Ｃ：拳法士
●拳法家。すばやさが重要。気功法の応用で、毎ターンＨＰを少しずつ回復。クリティカルも出すことが可。ある程度ＨＰがあった方が良。
Ｄ：糸使い
●糸で敵を斬る。流麗な技の使い手。つよさよりもかしこさ、すばやさが大事。かといってＨＰが少ないのも……。水の操術士の低レベル呪文を唱えられる。数値配分をミスると中途半端にしかならない。
Ｅ：爆火師
●火薬を使う科学者……つよさよりも、かしこさが大事なのでほとんど術士と変わらない。ただ、一発はないモノの攻撃ミスが少ないのが特徴。長期戦に向けてＨＰはちょっと多めに。
Ｆ：火の操術士
Ｇ：水の操術士
Ｈ：風の操術士
※操術士
●ポイントはかしこさ。属性毎の魔法使い。クエスト内容から想像してそこがどんな場所かによって各属性を使い分けることが重要。火山での戦いに火系で挑んでも勝ちめなし。
Ｉ：火の符術士
Ｊ：水の符術士
Ｋ：風の符術士
※符術士
●操術士よりも術の発動までに時間がかかるのが欠点。でも攻撃力は絶大。これも属性の使い分けが必要。かしこさの他にこううんも重要な要素となる。
Ｌ：僧侶
●かしこさが重要。＋つよさ、こううんも必要。邪悪なるモノを滅することが可能。多少なら肉弾戦も。だが……はっきり言って戦闘クエストには向いていない。
Ｍ：言霊使い
●かしこさ、こううんの数値が必要。術が成功すればかなりの効果を期待できるが、ミスも多い。
Ｎ：聖戦士
●聖なる戦士。邪悪に打ち勝つ、土の操術が使える。つよさ、かしこさ両方が必要。
Ｏ：侍
●信義のために死ねるカタナ使い。火の操術が使える。つよさ、かしこさが必要。
Ｐ：忍者
●打たれ弱いけど、クリティカルも出せるカタナ使い。風の符術が使える。すばやさ、かしこさ、こううんが必要。
Ｑ：魔獣使い
●契約した魔獣を召喚して戦う。かしこさ、こううんが重要なキャラ。
Ｒ：人形使い
●自分で作り上げた人形で敵を攻撃する。かしこさ、すばやさ、こううんが重要。
Ｓ：重力使い
●ＥＳＰ使い。ＨＰ、かしこさが重要。
★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

戦士系、魔術師系の２つから職業を選ぶのに比べて、Ａ～Ｓの専門職業を選択した場合、各数値とのバランスが、とても微妙です。アドバイスが少ないのも上級職だから。イロイロ数値を入れて応募してみて下さい。ＭＶＰを取るのは大変です。

次のページは76号募集分の発表



▲東京都　山師さん：かなり体型がチラリズムですよね。Ｈです。


▲愛媛県　日向ラジヲさん：もう少しイベントがあっても。確かに。



まんが／三重県　神代奈月（たくさんの和尚様と知り合いになれても…）・イラスト　C次郎



▲福岡県　栗梅ゆずさん：耳だけですけど、クマなんですね。狼は……？


▲宮城県　白河風華さん：好きといえるのは大事なことです。



◀新潟県　奥井せんこさん：みんな楽しそうです。弾けてます！　棺桶好きなんでしょうねぇ？


◀埼玉県　ＪＭタケシさん：ぬすむは大事ですよね。貴重なアイテムたくさんありますから。



▲大阪府　昭直利さん：似てますよね。『ライブアライブ』かなり。



▲宮城県　NAKOさん：そして作ってください。作品待ってます。



◀大阪府　秋月枯都さん：彼女の謎もなかなかです。ドキドキですよ。プレイしてからのお楽しみです。


▲大阪府　成瀬祥雄さん：デキ良いですよ！　ものスゴイです。買いです！



▲愛媛県　むにゃんさん：ワガママいわないとダメですよね。女のコは。


▲岩手県　蒼葉圭汰さん：大きい丸ボタンは取れやすいのが弱点です。木でデキてたりするとさらにグッドなのです。



◀愛知県　シャーンさん：憧れですよ。かなり。理不尽なコトもあるでしょうけど。



◀長野県　湖山たみさん：夏はどうしてるんでしょうねぇ？　だらしなさそうです。

●「奴隷の「ど」大賞」：今、貴方の読んでいるこのスペースに掲載されるイカス文章を大募集！　ゲームに関することでも日記でも、なんでもＯＫ。おもしろくなくても、心に訴えるモノがあれば、掲載してしまいます。採用されるとなんと10ポイント！　文字量は210以上、225文字以内、熱いハガキを大募集中！　今回の採用は上の作品です。ちゃんと怪談にならないような心霊現象ほど、怖いモノはないですよね。解決してませんし。もしかしたらこのハガキを書いてから毎日……本が落ちてたりして……。怖。

ど奴隷 DOREIHOUSE

ワンクールもののアニメなどが終わって、いくつか新番組が始まったようで（ち）も録画予約の再編成で大変です。まぁでも、新番組で見ようと思うのはあまりなかったので、かえって予約総数は減ったくらいですけれどね。ちょっと期待していた「シャドウスキル」（原作ファンだし）でさえも、あんまり（というか、かなり）面白くなかったので録り捨て決定だし。そういえば、「lain」の第1回凄かったっすねぇ。暗い暗い。死人出ちゃうし、もぉ。虚無感たっぷりって感じ。このノリで12回放送するのかと思うとある意味スゴイ気がします。



まんが／NDO（突然強いヤすかっね　トホホです。でもプレイする。みたいな）



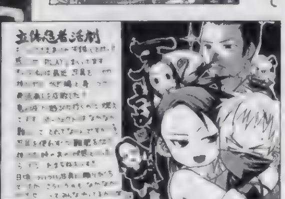
◀神奈川県　想あたみさん：楽しめますよね。問題ソコソコ難しいですし。



◀静岡県　結城さとみさん：信念と、執念も大事ですからね。



◀新潟県　早乙女志乃さん：バタバタしてる辺りがなんとも……。



▲千葉県　明石知子さん：忍者の醍醐味ばっちりですから。

Nights of Knights

クエストナンバー56発表
76号募集分

今回募集のクエスト56はナスターラアーム、異導神の手と呼ばれるマジックアイテムの回収でした。伝説のレアアイテムの探索とあって今回の冒険は厳しく、結果、MVPを獲得したキャラでさえ、ナスターラアームを発見することは出来ませんでした。選択で選ばれたどのダンジョンも、敵の攻撃は苛烈で、まずは生き残ることが大前提。探索は二の次となり、そこにたどり着く前にほとんどのキャラが倒れてしまったようです？　特に肉弾戦に弱いキャラは…。

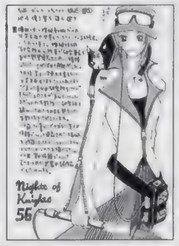
MVP

▶千葉県　みんとさん：ラダム西の古代遺跡奥には入れませんでしたが、犬耳を付けた戦士、彼女が最も活躍しました。選択によって場所毎に向いている職業が決まっていたのですが、そんなのお構いなしに勝ち抜いてくれました（泣）。犬耳の他に人間耳もあるんですね？　これはいったい…？　犬っコロって所に愛を感じます。ワンワンです。





▲神奈川県　十五夜皐月さん：はにゃ～んで人殺しはニャンマゲです。飛びつかれそうです。



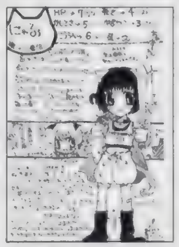
◀大阪府　中上えいちさん：猫の額に猫と書く。分かりやすいです。



◀神奈川県　仲十泉さん：授業でこの戦闘は厳しいです。



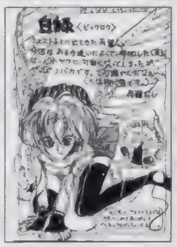
◀神奈川県　S4Uさん：弱虫でサンタさん。ジングルベルです。



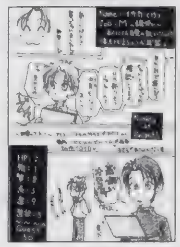
◀福岡県　とりおさん：食べ物の恨みは怖いニャンっ？



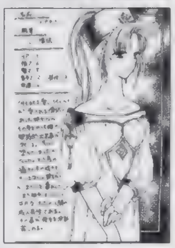
◀奈良県　輪廻さん：かなりシビアですが賢人ですから。



◀新潟県　白刃紗夜さん：強いんだなぁってビールみたいです。



◀東京都　岡崎天乃さん：すいません。編集部でもかなり……。



◀埼玉県　矢渡さん：特殊な力を維持するのは大変です。



◀愛知県　斤范絵杜さん：肉球ロッドは肩たたきにどうぞ！



◀沖縄県　きじとらさん：まあ、怨むでしょうねぇ。



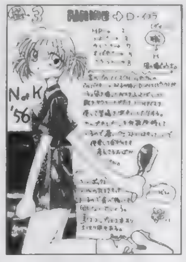
◀兵庫県　YUKIO型さん：誘拐犯が良い人だったとか？



◀埼玉県　オコジョさん：死と向かい合うところから始まります。



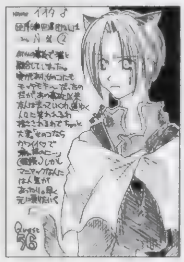
◀福井県　はせがわ皐仁さん：生きるというのは大変ですから。



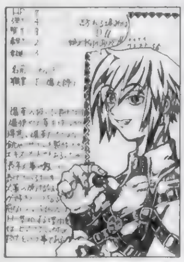
◀東京都　幾原るなんさん：暑い日にアイスはいいですよね。



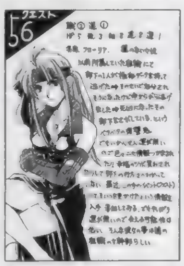
◀滋賀県　渡会好美さん：楽しい冒険をしてそうです。



◀埼玉県　卯月零哉さん：カンタンに融合しちゃうのは困りモノです。



◀千葉県　MAKOTOさん：火薬の匂いっていいですよね。花火。



◀大阪府　クラゲ2号さん：復讐は体力いるんですけどね。



◀福岡県　いちがやまみさん：カワイイでしょうね。目立つし。



◀静岡県　彪虎さん：かわいくて強いのはかなり怖いですよね。



◀宮城県　渕上覚弥さん：大変です。服を脱ぐのが（笑）。



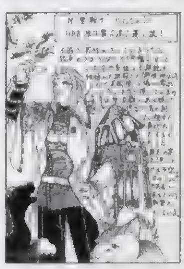
◀愛知県　牛ぎゅうさん：執事がカワイスギです。アウアウ。



◀和歌山県　太一さん：男として目覚めちゃったら……。



◀東京都　亀屋江森さん：CDデビューはやはり夢なんでしょうか？



◀大阪府　氏神織人さん：歴史がにじみ出てる気がします。

したら、アーケードディスクで90点、エボリューションディスクで90点。足して180点って感じ（バカ）。「魔人学園」はまあ、開発スタッフが頑張った結果、超良作になったわけだけど、この「ジャスティス」は確信犯。最初から超大作格闘ゲームを狙って作っているのがにくいねどうも。オリジナルキャラで練習モードが無いのだけが唯一の不満かな。あ、今気づいたんだけど、来年あたりはこの辺のポリゴンモノもドリームキャスト（DC）からになっちゃうのかなぁ？　カプコンは昔から「マルチプラットフォーム」対応って言ってたしなぁ。ふむ～。DCで「ジャスティス学園完璧版」とか出されちゃったらそれだけで買うなぁオレ。「バイオハザード」の続編がDCで出るっていうのよりもワクワクしちゃうなぁ。こないだ発表されたアーケードの新作「キカイオー」もいいよなぁ（ビデオしか見てないけど）。ふむ～。（鷹）

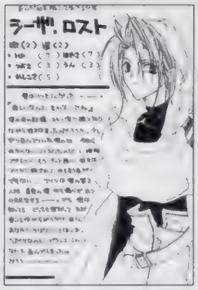
ど奴隷 DOREIHOUSE

「WIZ外伝」の新作がPSで登場だ。このときを待ち望んでいた（といってもずいぶん前から知ってたけど）。メーカーは違うけど「リルガミンサーガ」が良かっただけに、期待も高まる。私は、現在の「WIZ」本編よりも、外伝シリーズの方が好きなのだ。とくに「外伝Ⅳ」は良かった。これのためにSFCパッドとターボファイルを新調したくらいだから。システム的には「外伝Ⅳ」を継承しているようなので個人的に超期待。とにかく頑張って、絶対に「リルガミンサーガ」を越える物にして欲しい。（ほ）

最近、また、ギターを弾き始めました。昔は毎日、それこそずっと抱いてたのに、最近忙しくて触れなかったら、手が柔らかくなっちゃってもう……困りモノです。とりあえずローコードの基礎練習から始めてみました。テヘ。数えたらソレなりに鳴るギターが……６本もありやんの。もったいないよね。やっぱり。途中でなげちゃ。ってことで、弾くぜ弾くぜオレは弾くぜ！　ジャカジャカジャカ。あ、本気で弾くとすぐ右手から血が出てきちゃうの忘れてた。爪も削れて無くなるし、トホホ。テーピングしないと。（魔）

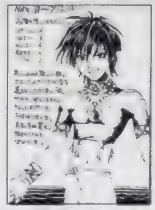
大好評らしい「落ちゲーやろうぜ！」ですが、相変わらず品切れ店が多いようです。さて、そんなときは慌てずに、注文してみましょう。というか、注文が入らないと再生産ってしないらしいんだよねぇ(笑)。だから無くなったまんま。一生買えなくなっちゃいます。秋葉原とかでも入荷数少ないもんなぁ。まあ、余ってしまって値引きバリバリよりはいいけど……複雑っすな、でと。最近のオレ様は……仕事。なんか仕事ばっかりでトホホってくらい仕事「東京魔人学園剣風帖」もガマンし、「ジャスティス学園」ガマンし……ってそうそう、「ジャスティス学園」いいっスよ。かなり。特にエボリューションディスクのオリジナルキャラの育成部分。オレ、こんなにシステムを覚えた格闘って「あすか」以来かも。楽しいっすよ。「ポケットファイター」のつくってふぁいたーを30倍にした感じかな。もしオレがレビューで点付けるとアレ？　なんか字間広いけど……まあいいっスね（いいのか？）

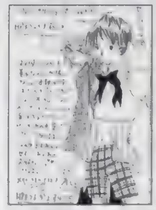

▲熊本県　鵜鴉さん：まゆ毛ウサギ型変形銃は欲しいです。ぶら下げて歩くデス。

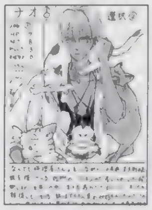

▲埼玉県　十槻久也さん：幼小期の記憶は人格形成に多大な影響を及ぼしますし。


▲宮城県　蘭丸さん：復讐のために。全ては。復讐の後も何かが……あれば……。

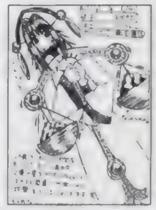

▲大阪府　梓里青加さん：カワイイ顔してバ バンバンです。

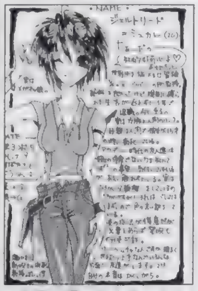

▲千葉県　ちったんさん：浪人生なんですか……勉強……。

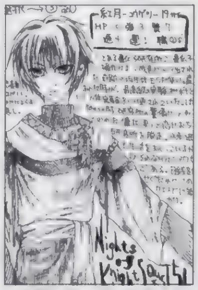

▲京都府　ゆず21号さん：親の代わりに働きます。


▲長崎県　ジョーさん：もうケモノ臭くてたまらなそうです。

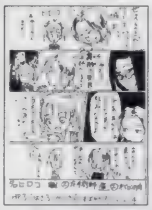

▲大阪府　蘇芳さん：若いお母さんはいいですよね。

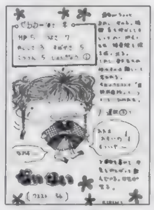

▲大阪府　平井孝臣さん：時間かかりそうです。


▲和歌山県　日向アキラさん：規則正しい生活って大変なんですよね。


▲和歌山県　高村神楽さん：両性具有はイロイロありそうです。恋愛も……。


▲宮城県　渕上覚弥さん：それは大ゲンカになりますね。取り合いです。

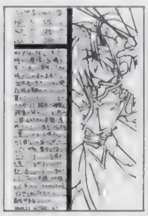

▲新潟県　高橋智子さん：おかーさーんって感じです。


▲愛知県　麒麟さん：頭身は大事です。ＳＤです。

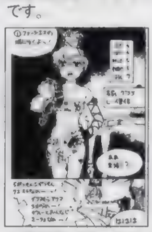

▲大阪府　氏神織人さん：好かれてますから。ラブラブ。


◀長崎県　ジョーさん：コスチュームがフェロモンたっぷりです。


◀北海道　ＴＯＭＹさん：鳥の恩返しなワケです。健気ですよね。一途ですし。

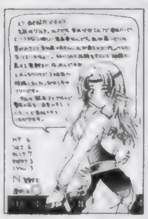

◀北海道　草山みどりさん：生き続けるのもツラクなるくらい生きています。

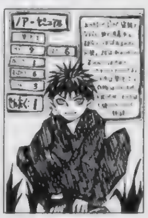

▲愛媛県　むにゃんさん：そして郵便物が届くのです。

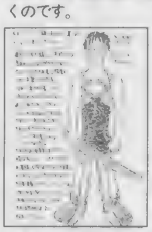

▲東京都　祥人さん：僧侶は……難しいんです。ホントに。


▲大阪府　秋月枯都さん：その絞められ跡が生々しくて。


◀秋田県　めたむぅさん：竜騎士がこの形はステキです。ですから。

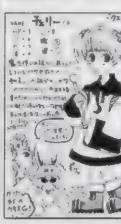

◀兵庫県　吉原りしあさん：セクハラはありそうですよね。ファンタジー世界にも。


◀大阪府　パラノイアさん：パンの盗みからコツコツと(笑)。基本ですよね。


▲大阪府　雨宮五月さん：ガンバっていそうです。２人とも。

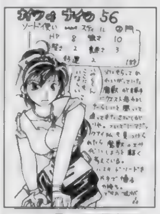

▲埼玉県　蒼月紗矢さん：現実を知っていないと。

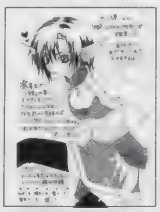

▲宮崎県　八房七支刀さん：基本の顔はムーミン系？

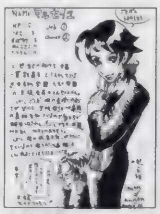

◀埼玉県　ちょこぐまさん：お爺ちゃんは心配で心配で。いてもたってもなんです。

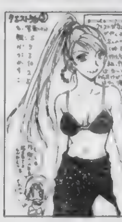

◀茨城県　小見幸子さん：子供でもダーリンはダーリンですよね。


◀北海道　セトさん：猿クンは手加減しりませんからね。メキメキいってそうです。


▲埼玉県　千虎竜さん：力があれば大丈夫。技はなくても。


▲東京都　卯月渉さん：世間は知っていた方がいいですよね。


▲愛媛県　ストレッチマンさん：赤字。それは悲しい言葉。


◀神奈川県　ちゃたろうさん：お腹は守らないといけませんよね。大事ですから。


◀岡山県　水鶏さん：まあ、欠点がないと愛せませんから。万能は……ねぇ。

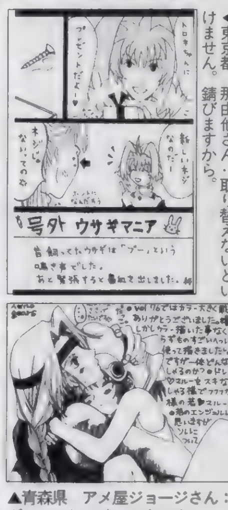

◀鳥取県　ごちそうさん：服がずれ落ちそうです。猫マークがポイントですから。



まんが：神奈川県　走馬あつみ（いるでしょう　これは　きっと　最後にトとか付いてる子とか）


◀北海道　香月りんさん：素晴らしいデキです。燃えましょう！


◀北海道　古川緋色さん：山賊ですけど、オバカさんでゴーです。



◀東京都　那由他さん：取り替えないといけません。錆びますから。

▲青森県　アメ屋ジョージさん：ギュッとして欲しそうですし。

●突撃ラッキー４：貴方の好きな４桁の数字をあて先の後に書いて下さい（どのコーナー向けのハガキでもＯＫ）。編集部で用意した数字とぴたり合ったハガキは無条件で掲載！：さて、そんな突撃ラッキー４ですが、今回の当選は０枚！　数字は7420でした。編集部で勝手に設定した締め切りまでに届いたハガキの裏、見ましたが、該当するハガキはありませんでした。ラッキー４で掲載されたハガキは明かしません。なんか偉そうですし。ただハガキ送るよりもドキドキする程度と考えてね。

★ずっと前号流用注意：実は最近、ハガキポイントのバグが発生しております。住所移動やＰＮ変更、本名の同姓同名、同県同ＰＮなどイロイロと理由があるのですが、そのせいで、「私のポイントが違う！」とか「なんか変だ」というマズイ状況に編集部は大忙しです。今後混乱しないためにも、①：ハガキのウラには必ず県名、TEL 、ＰＮと本名を書く（封書で送る場合も同様）。②：住所変更（TEL 含む）、PN変更の際にはそれ用のハガキを用意する（ハガキウラに書いてあるだけだと更新されないです）。最近住所不明多いです！　注意！



まんが／斉藤和衛（イルカは友だちだからステキなんですよね。ボロボロ）

GMCD News

今回のオススメは、好評発売中のＰＳソフト「クロックタワー ゴーストヘッド」のドラマCD、「クロックタワー ゴーストヘッド ドラマCD」です。ゲーム同様、主人公の御堂島優の中に存在する、「おとなしい少女・優」と「冷酷な男・翔」の２つの人格が織りなす精神的な緊張感が、ストーリーを盛り上げてくれます。暑い夏の夜に１人で聴いてみてはどうでしょう？

現在発売中

- 「ぷよぷよDX.」¥2,500（税込）テイチク
- 「ストリートファイターEX2 アレンジアルバム」¥2,520（税込）SULEPUTER
- 「クロックタワー ゴーストヘッド」¥2,500（税込）日本クラウン ①
- 「はいぱぁセキュリティーズ2 ドラマCD Vol.2」¥2,500（税込）日本クラウン ②
- 「BRAVE FENCER 武蔵伝 オリジナル・サウンドトラック」¥2,854(税込)デジキューブ
- 「Z-REPLICA Vol.1 ザ・ニンジャ・ウォリアーズ」¥2,550(税込)ZUNTATAレコード
- 「Z-REPLICA Vol.2 ナイトストライカー」¥2,550(税込)ZUNTATAレコード
- 「だいすきなうた／國府田マリ子」¥3,059（税込）キングレコード





ゲームソフト激論座談会

「今年の夏は暑いみたいですが、床部の人たち、ゲームライターのサマーライフってどんな感じなんですか？　ちゃんとチューブみたいな感じはあるんですか？」静岡県　マコト蜃気楼さん：

魔：暑いっすね。しかし。

う：ガンガンにクーラーの効いた会社にいて、家に帰らないからイマイチわかんないけど。

ち：わかんないっスな。毎年、いつの間にかこの夏一番の暑い日が過ぎ去ってしまうっていう。

ほ：オレは結構家にいるから暑いときは暑いぞ。

魔：ん。じゃあ、お前は暑くなってろ。

う：クーラーは必需品だよねぇ。やっぱり。ゲームライフには。

魔：ハガキ描きにはもっと必要でしょ(笑)。汗で紙が手にくっ付くっちゅーか。

ち：ゲームはコントローラがダラダラになるくらいですからな。

魔：まあ、自分の部屋にクーラーない人ってまだまだ多いと思うから、厳しいだろうなぁ。

ほ：夜中だなやっぱり。夏場の活動は。

う：そうね。暑い昼は汗ダラダラで寝て、夜にイロイロ行動する。

魔：で、たまに平日出歩いたりすると寝不足で倒れたりして。

ち：編集部に泊まった次の日、太陽黄色いよね。

魔：クラクラきちゃうよね。小麦色の夏とは縁のない生活。今年は１回くらいプール行きたいなぁ。

ほ：オレは行かん。

「アニメとゲームって近いようで遠いんでしょうか？　私の友だちはアニメファンは多いんですけど、ゲームする人は１人しかいません。特にDPSを読んでいるようなゲーマーは私だけです。どちらも似たような感じだと思ってたんですが……高校生になって判った新発見でした」長野県　ホームランキングさん：

魔：趣味のジャンルとしては似てるけど……。

う：違いますな。結構。

ち：でも実際にプレイさせちゃえば、アニメ好きにゲームさせるのと、歌舞伎好きにゲームやらせるのとでは格段にアニメ好きの方がラクチンでしょ。

魔：元々みんな、小説もマンガもアニメもゲームも、物語を読むのが好きな人が多いって所では一致してるからね。

ち：でもゲームの場合ＡＣＴや格闘なんかには、スポーツ的な要素も入ってる上に、主人公を自分の思い通りに操れるっていう部分まであるから、さあ大変。

ほ：やることが多い？

魔：小説やマンガは手で頁をめくらなきゃいけない。で、それがラクになったのが映画やアニメだとすれば、ゲームはソレに比べればイロイロ操作しないといけないからね。

う：覚えることも多い。

ほ：多いね。

魔：どっちが偉いとか言うつもりはないけど、ゲームはアニメよりも複雑なのは確か。その分、いいゲームならクリアした感動はアニメより多いんじゃないかなぁ？

ち：一概に言えないけど。いいゲームっていうか好みのゲームばかりあるわけじゃないしね。

う：難しいね。なんか。

「ゲーム雑誌の広告の頁ってなくならないんでしょうか？　邪魔ですよ。あれ。DPSはなんか多いし」千葉県　長野さん：

魔：広告は……無いとですね、雑誌の定価がグーンと上がってしまうので大変です。

ち：前号のようにシールが付いても定価は変わらずなんてコトが出来るのも広告のおかげ。

う：まあ、とにかく、広告がないと本が出せないと？

魔：いや、そんなことはないけど、かなり頑張ってると思っていい。特にカラー頁のある情報誌はツライ。ゲロ吐くくらい。

ほ：なんで？

魔：情報誌ってしめ切りギリギリまで頑張って最新情報を載せようとしちゃうから。しかもライバルよりも安くしないとダメだし。

う：厳しいですなぁ。

ち：中身が良ければ買うっていう意見もあるけど、それだけでもないからなぁ。

魔：まあ、というワケで広告は必要なわけです。

「『ドラクエ』ってまだですか？待ちくたびれました」青森県　長野真吉さん：

う：出ましたね、画面写真。

魔：「ドラクエⅦ」ついに発進！といっても発売日は来年夏。

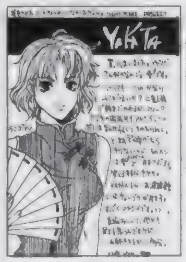
ほ：ガーン！　１年後……。

う：まあ、いいゲームになれば発売日はどうでもいいかな。

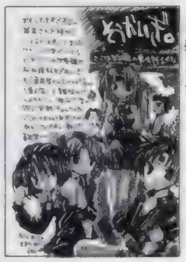
魔：オレも。「ＦＦⅧ」も「ドラクエⅦ」も過度な期待はしてないなぁ。発売されて楽しかったらＯＫだけど。他にたくさん楽しくてワクワクするゲームあるもんな。

ち：ちょっと前ならソレでハード購入確実タイトルなんだけどね。

ほ：時代が変わりましたな。

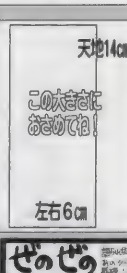


◀岡山県　水鶏さん：キャラの設定はランコさんを除いてOKなんですが。世界観がチープに感じるのも…。



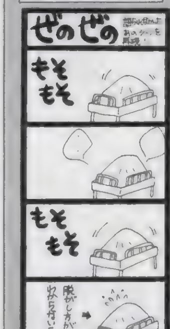
◀東京都　野々海ちなさん：止まらなくてもいいみたいです。ウキャーッて感じです。

お笑い４コマ道場

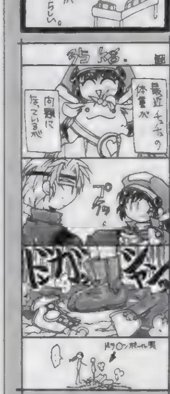


４コマはただただ楽しいのが○！　自分で面白い！　と思ったならまずは送るベシ！　DPSどはゲーム専門誌最強の４コマ掲載誌です。ネタを思いついたらハガキで送って下さい。誰かが絶対笑うはずです！　（魔）

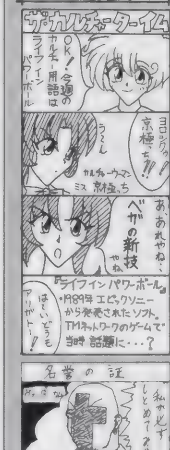
４コママンガ（いや、３コマでもOKなんですが）随時大募集中！　例のようにハガキ（１枚１作品）に天地14㎝、左右６㎝の大きさで描いてきてください。もしナイスな作品が送られてきたらPSの奴隷毎ページ隅に置かれた大先生方の作品に混じって、貴方の作品が輝きます。毎回、作品のクオリティはバッチリ上がっているので、スペース獲得はドンドン増える？　しかもその場合、イラスト採用の５ポイントに加え、DPS規定の原稿料と同額の商品券もプレゼント！　スゴーイ！



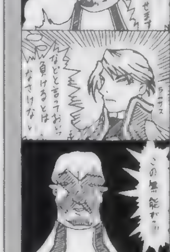
◀千葉県　ちったんさん：まあ、こういうコトもあるみたいって感じでしょうか？　ドキドキしちゃうんでしょうねぇ。大人のRPGでした。



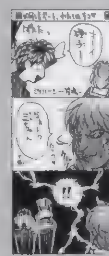
◀千葉県　彩軌彼方さん：重い服で日々修行なワケですね？　オッス！　オラ、マルー！　いっちょやってみっか！　元気を分けてくれ！



◀兵庫県　シュウぼうさん：京極っちはオバカさんですからねぇ。「ライフィンパワーボール」はライスボールのようで……。



◀三重県　神代奈月さん：分かりやすいですね。大艦巨砲主義のおじさんなダケに、顔に出るってところでしょうか？



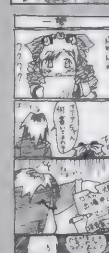
◀岡山県　水鶏さん：「今日から俺は」も終わって久しいですよね。リコ強いですからねぇ。



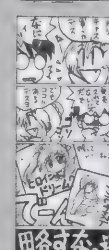
◀熊本県　つぐみさん：私たち、普通の女の子に戻ります！　で、コレだったら少し……。



◀茨城県　テヌヌチさん：ハニマルはハニマルで強そうなのでいい気がしますが……お父さん？



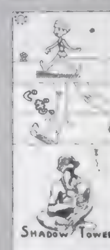
◀広島県　木村衛さん：入れてくれませんかねぇ？　Gロボ……ってソレも違う（笑）！



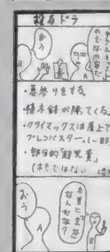
◀大阪府　シーラト某さん：２枚合わせてですから。ヒョットしてばら売り無し？



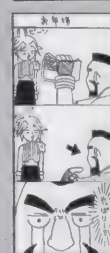
◀愛媛県　ストレッチマンさん：身体張らないと笑いのとれない時代ですから。今は。



◀北海道　哲-PAYさん：そういう表情だったんですねぇ。難しいです。痛そうですし。



◀東京都　小才子さん：まあ、ソレだと50％って所でしょうか？　ナイフはしまいましょう。



◀福島県　黒ブチさん：何故泣く！　パレットの典型的な展開がステキです。パレット男泣き！



◀埼玉県　AB太郎さん：変形しながらイロイロ考えちゃうワケですね？　それもなかなかアリです。

少々残念なのが、問題数が60問しかないってところ　つまり、１問あたり40～50円ということか。コストパフォーマンス的に少々ツライ気がするんですよね……。買ってすぐ終わっちゃったんじゃつまんないし。むう　GBといえば、なぜかD編集部では今、「ぬし釣り」が流行っています。「海のぬし釣り」も発売され、ブームに拍車がかかるか!?と思ったのですが、全員が全員なんだか妙に忙しいため、ゲームを買いに行く暇すらなく、もはやブームも立ち消え状態。うー、GB。なんかいいゲームを俺にくれ！　「ヨッシーのパネポン」は言うに及ばず、「ポケモン」も全色、もうやり飽きた。あーあ、久しぶりに秋葉でもいって、なんかいいゲームでも物色してこようかな……と、待てよ。うかつに秋葉なんか行くと、勢いにまかせてパソコンなんか買っちゃいそうだ。ってまぁそれはそれで全然かまわないかな、てな気も。（平）

ちょっと前に秋葉原に行ったとき見つけたんですけど、ＣＤレンズクリーナー「掃除の達人」はちょっと惹かれます。ところで何故絵が「あすか」なんでしょうか？　「ちょうどＣＤクリーナー欲しかったんだよね」とか言いつつ買っちゃいそうな自分が怖い。ＣＤクリーナー持ってるのに。その「掃除の達人」の近くにあった「とめ吉くん」なるもの（タイマーで電源を切ってくれる）もちょっと良さげ。名前が平吉に似てるので「やーい」とからかったら、怒られました。(平）の誕生日にでもプレゼントしてやろう。（う）

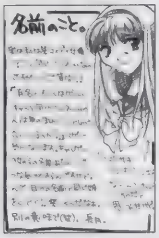
「ガメラ３（仮）」の臨時エキストラをやってきました。いわゆる逃げまどう市民その１というヤツですね。「電撃Ｂマガジン」経由で依頼されライターのゆかマン、ＴＡＣ氏、Ｆ井さん、編集の中川さん等々と連れ立って参加してきました。編集の宮田さんは遅刻したので置いてけぼりです。というより、彼の存在を忘れていました。スマン。こんな時は携帯に連絡してね、不幸指数高いことだし。で、取り敢えずこれだけ行けば、誰かしらは映っているのではないかと思います。平成「ガメラ」ファンとしてはちょっと嬉しいイベントでした。（ち）

「魔人」が……進まない。今、旧校舎200階くらいです。パラメータも、１人２人しかＭＡＸになってません。こんなことじゃいけません。でも、「ラングⅤ」が止まりません。やっぱ「ラング」は面白いです。個人的には「Ⅳ」の方が好きだったかな、てな気もしますが。そういえば最近、電車の中でＧＢをやることが少なくなりました。理由は、やるゲームがないっていうただそれだけなんですが(ウソ。家に帰れないから、電車に乗る機会がないという理由も多分に含む)、ちょっと気になるタイトルが。「□いアタマを○くする 数字で遊ぼう算数編」です。電車でよく見かける、学習塾・日能研の中吊り広告にある問題のゲーム化。わりとこういう問題が好きで、以前は「マジカル頭脳パワー」とか、よく見ていたモンです。玩具店より書店で購入した方が、５００円安いってのも、なんかおもしろくていい感じ(何がだ)。ただ、

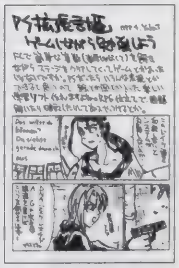
PS拡張計画

某月某日、某Ｓ・ＲＰＧの記事を見た。画面写真を見ると、前作同様期待できそうであったが……、キャラクターイラストは池○徹○かと一瞬思ってしまいました。スミマセン。そういえば、前作のＳＳ版も持っていることだし、久しぶりに遊んでみるかな？（ち）

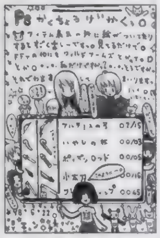
さて本題です。最近気になるゲームは無い！と思っていたら、世紀末救世主伝説ゲーム『ドラクエⅦ』がついに発表されてしまいました。こんな感じに変わるのかぁと、ちょっとだけ感心してしまいました。個人的に想像してみましたが、『○○ギ○ス』みたいなプレイ感覚になるのでしょうかね？　戦闘やフィールド、迷宮等の情報がまだ全然ないので、何とも言えないのは事実ですけれど。まぁ続報を待ちましょう。発売予定の来年夏まで。

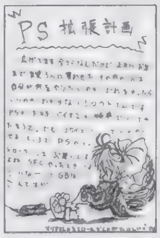


▲栃木県　長月わたりさん：ドキドキしちゃいそうです。かなり。

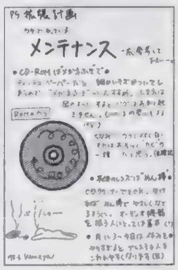


◀徳島県　ＹｕＫｏ・Ｔさん：結構飽きちゃうのが欠点なのです。

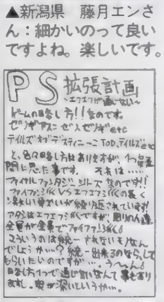

▲新潟県　藤月エンさん：細かいのって良いですよね。楽しいです。



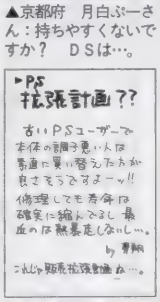
▲京都府　月白ぷーさん：持ちやすくないですか？　ＤＳは…。



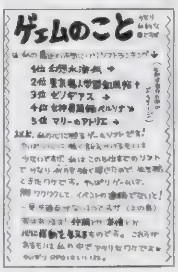
◀東京都　亀屋江森さん：大切です。磨くと磨かないとでは大違いです。



▲愛媛県　零瀬羅優流さん：編集部の大半はエフエフ派です。



▲千葉県　夢翔さん：しないらしいですねぇ。今が買いかも。



◀大阪府　真宮まゆさん：心を整理するといい結果が出そうです。

他機種のことも話したい

そろそろ夏休み商戦、と思っていたのですが、今ひとつ盛り上がりにかけるのはやはりドリキャス発表によるものでしょうか？　ＳＳの元気のなさがツラい、今日このごろです……。（平）

パソコン　欲しいんですよ、ノート。各社そろってＶＡＩＯ対抗機を出してきて、なんかアツい展開になってるっていうじゃないですか。個人的にはシャープのＰＪ１か、松下のレッツノートに注目してます。ＰＪ１は液晶がバリ奇麗だし、レッツノートはポインティングデバイスがトラックボールだし。スペック的には東芝のダイナブックＳＳの方が高いんですが、ちょっとデザインが俺の趣味に合わず。うーん、でも年末まで待つとまたいいのが……。悩みどころです。

ドリキャス　私がひいきにしている地元のゲーム屋さんが、早くもＳＳソフトの取り扱いをやめてしましました。厳密には、予約販売のみという形をとっています。まぁ、こういう展開は目に見えていたことなんですが……。ドリキャスの発表はタイミング悪い気がするんですよね～、私としては。ここでＳＳがつぶれちゃったら、ドリキャスもつかみが弱いと思うんですけどね。まぁ、あとはドリキャスが魅力的なラインナップでガンガン巻き返してくるのを期待するくらいしかないか。

SS　で、当のＳＳなんですけど。やっぱ「ラングＶ」はおもしれぇっすなぁ。実は「Ｆ完結編」いまだに終わってないんですが、「ラング」さわったら戻れなくなっちゃったっていうじゃないですか。あとは、秋予定の井上さ……じゃなかった、「ルームメイトＷ」。今回は同居人が２人もいるもんで、なんか……ウキウキです。

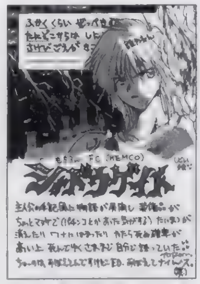
N64　「スーパーロボットスピリッツ」。こいつのおかげで今、Ｎ64を買おうかどうか迷っちゃってます。ただ、俺的にはこれで打ち止めなんだよなぁ。「ゼルダ」興味ないし。「ポケモンスタジアム」には、超がつくほど致命的な弱点が発見されちゃったし……。「Ｆ－ＺＥＲＯ　Ｘ」もオレは今一つだったし。オレ的になんかイカスゲーム切望。

クソゲーマー万才

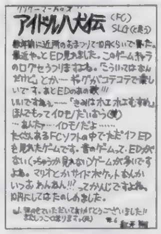
というわけ（？）で、まだ『魔人学園』の人です。いやぁ～、飽きませんねこのゲーム。編集部でも常に誰かがプレイしている状態です。（う）

ここに来て、昔のゲームが無性にやりたくなってます。ＰＣエンジンの「スプリガンＭＫⅡ」とか、ＦＣディスクの『謎の村雨城』、『リンクの冒険』など、考えただけでムラムラきます。しかし、どちらも本体は無いわ、ゲームは中古で売ってるけど高いわでトホホな状態です。でも、まぁ実際やってみると最初は「うぉ～、懐かしぃ～」とかいってても、10分ぐらいで飽きてしまうのは分かっています（ゲームに関しては、かなりお金を使ってますからね）。が、それでも……（結局ムダじゃん）。

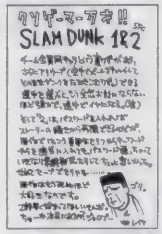
いや、「魔人学園」の人といっても、それだけしかプレイしてないってワケじゃありません。ちゃんとスキを見ていろんなゲームで遊んでます。最近は「ジャスティス学園」がいい感じ。自分の分身を作ってプレイできるのがいいですね。キャラメイクに時間が掛かるからか、「ポケットファイター」での「つくってふぁいたー」より作ったキャラに愛着が持てます。残念なのはキャラのパターンが少ないこと、外見（身体）の種類は男女合わせて７種類しかないのです（隠してあるといいけど）。最初はこれだけあれば……と思ったのですが、編集部のみんなで作っているとやはり足りないです。あと。キャラの髪型がいまいちカワイくないのも……。それにしても、ホントに長く遊べそうな格闘ゲームです。



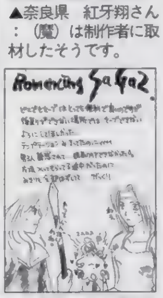
▲宮城県　NAKOさん：ＡＶＧの名作ですから。かなり死にますけど。



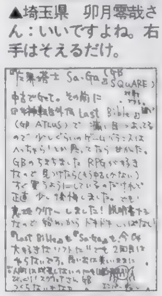
▲奈良県　紅牙翔さん：（魔）は制作者に取材したそうです。



▲埼玉県　卯月零哉さん：いいですよね。右手はそえるだけ。

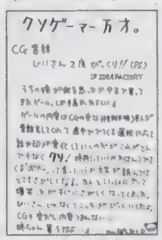


▲大阪府　水上陽平さん：どこでもセーブは命がけですから。

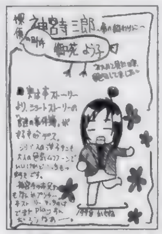

▲愛知県　名古屋の妹さん：ＧＢのＲＰＧの中では秀作です。

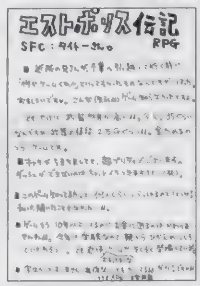


▲青森県　神月しまさん：音楽が心に染み渡るんですよ。悲しいし。いいですよ。

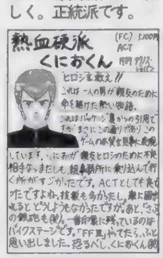


▲東京都　ぽんたろ丸さん：爆笑後、すぐ寂しく。正統派です。

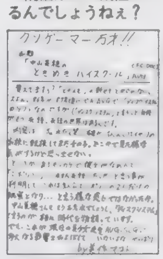

▲大阪府　かさねさん：続編はどの機種ででるんでしょうねぇ？



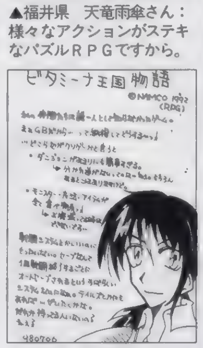
▲福井県　天竜雨傘さん：様々なアクションがステキなパズルＲＰＧですから。



▲福岡県　リンチンチンさん：男の友情は切っても切れませんから。

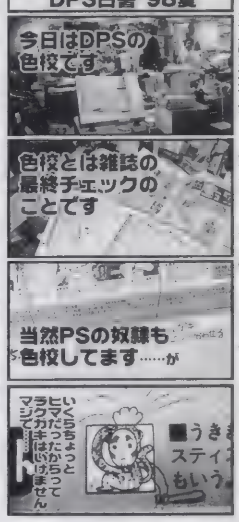


▲北海道　美作マコトさん：電話が通じないんですよ。今やると。



▲埼玉県　美月葵さん：ＧＢのＲＰＧは文字読むのに疲れちゃって……。

DPS白書'98夏



まんが／魔王31才（デジカメ買ってうれしかったので……ダメ？）

脳ミソはみ出てドーンなスバラシイ情報をあなたに！

●イベント情報

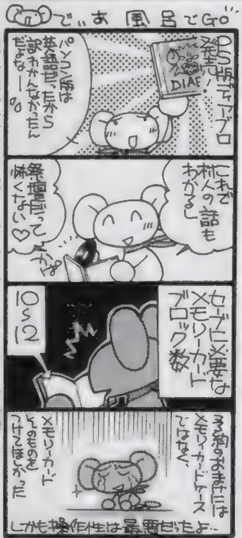
毎年恒例のぷよぷよ大会。今年は「第１回ＡＪＰＡ杯ぷよ大会」が７月10日から開催中！　今大会は、開催会場で直接参加するほかに、サターンとサターンモデムを使用した通信対戦ゲームシステム「ＸＢＡＮＤ」を利用することで、自宅に居ながら大会に参加することも可能になった。大会は、一次予選、二次予選、全国大会の３つに分かれており、現在開催されている一次予選は、全国のゲームショップやゲームセンターで行われている。二次予選は、全国のＡＪＡＰ加盟団体、セガアミューズメント施設で行われる。二次予選からの参加も可能なので、腕に自信がある人はぜひ参加してみよう。全国大会は、東京・お台場の東京ジョイポリスで行われるが、当日参加はできないので注意してほしい。また、ＸＢＡＮＤでの参加者は、ＸＢＡＮＤネットワーク上で行われる７月17日から26日までの一次予選、８月１日の二次予選で、勝ち星の多い人から上位64名が全国大会に出場できるぞ。大会に関する問い合わせは、下記の通り。

ユーザーテレフォンサービス
TEL0829-54-3883


▲写真は、昨年行われた「ばよえ～んツアー」の決勝大会。６万人もの人が集まったのだ。

４年くらい前に（犬）くんからもらったＴＶがついに壊れました。しょうがないので新しいのを買おうとしたのですが、「どうせなら」と思い、29型（もちろん４：３です。ワイドはまだ……）を購入しました。それまでが25型だったのですが、やはりワンルームにはちょっと大きいです。しかしＴＶ自体にＢＳチューナーが付いてたおかげで、衛星放送もバッチリ。Ｗ杯も見られたので言うこと無し。とりあえず、ＡＶ機器だけならかなりの水準に達しました。次は冷蔵庫と電子レンジかな（トホホ）。（う）

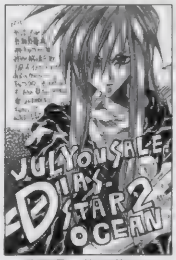
■魔王31才クローン：爆裂バカ元締め。職業ムダ使い、最近ムダ使いゲージ、更にたまりっぱなし。
■犬クローン：働くときは本当に良く働く、人の役にたつ彼。今回も原稿がちゃんと届いたので○。
■バオウ中里クローン：自分の好みのゲームなら怖いモノ知らず。なんかマジで最近編集部で見ない。
■ほやへ田島クローン：卑劣なゲームプレイなら天下一。でもボクとショートカットに弱すぎ。



まんが／宮須弥（元々マウスのゲームですからねえ……）・イラスト／岩瀬さとみ



▲東京都　朋月渉さん：ばかばかしい技がドハデに決まる！　快感です。



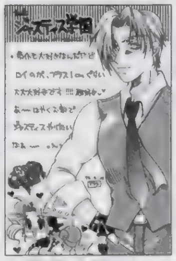
▲千葉県　柴田恭子さん：イベントありそうですヨォ。楽しげです。



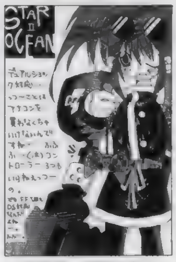
▲秋田県　いふじこうさん：やってみて下さい。友情がいい感じです。



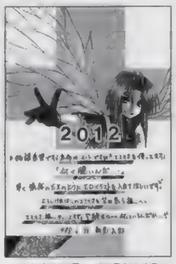
▲愛媛県　如月二月さん：仲間キャラとして育てたかったですよね。



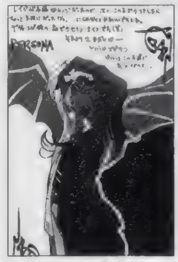
▲東京都　風間アラシさん：いい外人ですから。華麗ですし。



▲新潟県　梶野吉丸さん：震えますが……あまり……無くてもＯＫかも？



▲神奈川県　朝影礼都さん：アーケードでは稼働中です。ＰＳ化は？



▲イギリス　吉良さん：「2」……そろそろですかねぇ？　まだ？



◀和歌山県　太一さん：使いこなさないといけません。2つの個性的な性質を。処理落ちが……。ワザと？



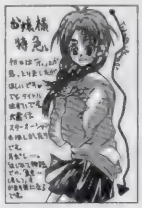
◀青森県　アメ屋ジョージさん：泣きたいですか。もうすぐ泣けます。かなり。キャラ作って組ませましょう。



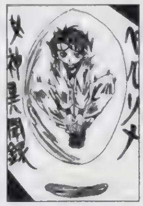
◀大阪府　真宮まゆさん：Ｄには美味しいアイテムが！



◀茨城県　夏初月さん：ラーメン食べたくなりますよね。



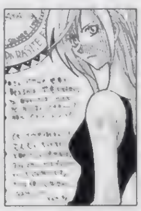
◀高知県　真崎桐夜さん：気になり始めると……もう。



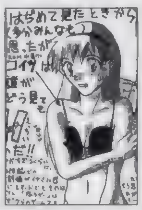
◀大阪府　パラノイアさん：ゴーグル頭は必要です。



◀福島県　らせ丸さん：ガンバルと慣れるみたいですよ。



◀愛媛県　日向ラジヲさん：もう少しボリュームは……。



◀大阪府　真宮まゆさん：いいですよね。Ｈで。



◀神奈川県　黒斗りんさん：そうですね。もう一年半です。



◀千葉県　明石知子さん：愉快な仲間たちです。「ＢＢＢ」でも仲間を集めて冒険できます。お店屋さんも出来ましたし。

◀鳥取県　ごちそうさん：ワクワクできるソフトですから。色男満載って感じでしょうか？　まだ謎ばかりです。



▲岩手県　連珠さん：夏は水浴び！　ですかねぇ？　やっぱり。



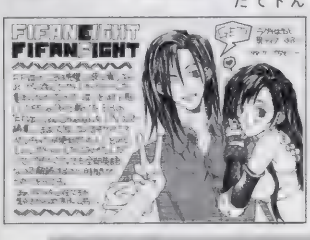
▲東京都　山咲りかさん：まあ、大丈夫でしょう。きっと。



▲神奈川県　秋維勇梨さん：顔つきがディードなんですよね。



▲愛知県　黒澤諒子さん：勇者になるんでしょうか？





▲東京都　黒葉咲さん：水没は……キビシイですが。



▲千葉県　彩軌彼方さん：多いです。ある意味子供な関係ですし。



▲千葉県　Ｓはでぃさん：ソレもありデス。しかたありません。



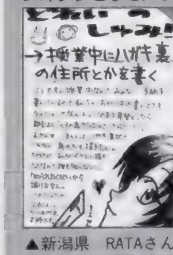
▲茨城県　綾崎涼子さん：声が良いですよね。やられると……。

奴隷の趣味

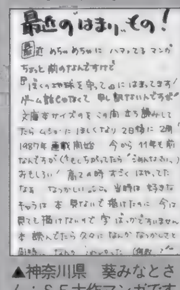
趣味のために生きてま～す。私。シュミシュシュシュ。なんていう電子メールが増えています。優しさバリバリライフスタイル。趣味のタメに生きて死ぬのもこれまた人生。（魔）

「パソコンが趣味って人は結構いると思うんですが(床部の人もそうでしょう)、私は現在「使えるパソコン」を35台持ってます。古くはPC8001から、PC9801VM2、IBM系、Mac、とりあえず素人が買えるくらいの値段の全てのマシンがあり、さらに……とりあえず今回自慢したいのですが、全てのマシンが壊れていない！　どうでしょう？　誉めてもらえます(笑)？　パソコンオタク仲間には結構好評です(爆)」埼玉県　ミューヤンさん：

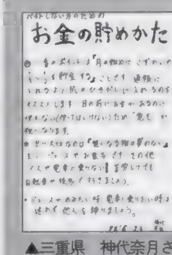
いや、スゴイですねぇ。初代PC8001が壊れてないんですか……まあ、動いたところで何に使うんだっていう気もしますが、同じパソコンオタクとしてメッチャスゴイと思われます。PC9801VM21でした、初めて買ったパソコンは。本体のみ中古で35万円もしました。今でも持ってますが…もう動かないだろうな……。それにしても35台……メンテナンスが大変そうです。動かなくなるんですよねぇ。



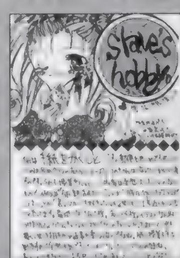
▲新潟県　RATAさん：そうして時間は過ぎていくのですね。



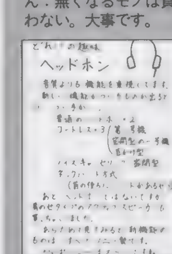
▲神奈川県　葵みなとさん：ＳＦ大作マンガです。どきどきモノですよね。



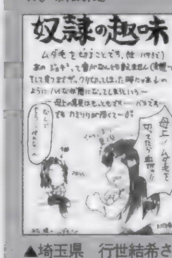
▲三重県　神代奈月さん：無くなるモノは買わない。大事です。



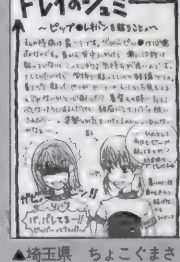
▲長崎県　ひびき華音さん：授業中は内職が楽しいんですよね。



▲岡山県　やまさちさん：ソニー多いですよね。新機軸。



▲埼玉県　行世結希さん：母上の冷静さがカッコイイです。



▲埼玉県　ちょこぐまさん：外見ものすごく悲しいですよね。あれ。

た。作り直そうと思ったのですが、ＣＯＭに戦わせてみるとコレがけっこう強いので困ります。まぁ、見慣れてくれば、これはこれでそれなりにカワイイと思えてきたので良しとします（でも、みんなには変だとバカにされます。キッ！）。それにしても、エディットキャラはだいたい、もとのオリジナルのキャラの必殺技を使えるようになるのですが、たまに見たことのないワザを覚えていることがあります。例えば恭介の「雷神アッパー」の強化版のような完全燃焼アタック「スーパー雷神アッパー」とか、ライターのウォルフさんのキャラが愛と根性（？）で会得した「スクリューパイルドライバー」なんかです。ほかにもまだまだあるみたい……。実はけっこう奥が深いのでしょうか？　今度は私もカッコイイキャラを作れるように再挑戦しようかと思います。ではまた。（う）

奴隷 DORUTOBOS

もしも、自分のポイント数が間違ってたらどうするか？　ハガキをください。特にペンネームを変えたり、住所が変わってたりすると大変。パソコンで集計業務を行っているので、データが少しでも違うと、違う人間として登録されたりして、大変なのです。ハガキでどうなってるの？　と聞かれなければ、修正されないかもしれません。疑問があったら即ハガキ。あと、読者同士のファンコールですが、ダメといっても収まりそうにないので（笑）、小さくならＯＫにします。メインはネタで。お願い。

ライターリスト


■うききクローン：最近は「ジャスティス学園」。学園づいてるともいう。高校生好きねえ。


■さとちークローン：しかしボロボロでもゴジラ観に行ったりするからなぁ。スゴイね。


■ちくちりクローン：皮肉を言うのが大好き。ガメラで大暴れしてきたらしい。映るかねえ？


■平吉クローン：D９で地獄を垣間みたが、まだまだコレからだってコトを知らなさそう。

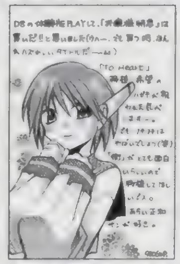
TVの「センチ」が終わりました。でも、ビデオ＆LDが発売されるので安心。とりあえず両方ゲットでしょう。ところでPSの「センチメンタルジャーニー」は思ったよりも楽しいです。ゲームシステムもいいんですが、MAP上のちびキャラのリアクションもカワイイのです。中でもデートイベントで失敗したときの真奈美ちゃんの怒った顔がなんともプリティなのです。ホントはあんまり怒らせてはいけないのですが、ついついその顔見たさにワザと失敗してしまいます。発売が9月に延びてしまいましたが、ファンなら待つ価値はあると思います。楽しいと言えば「ジャスティス学園」も忘れてはいけません。このPS版の最大の魅力は自分の分身である、オリジナルキャラを作れるということでしょう。私もさっそく太陽学園の女子でキャラを作ったのですが、女の子のくせに岩の鉄砲突きと、乱れ鉄砲突きを使う変なキャラができてしまいまし


▲愛知県　山口27号さん：ちょっと大人だから…どうでしょう？

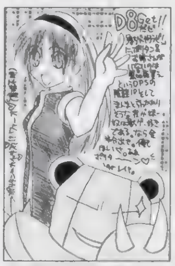

▲秋田県　山椒小粒さん：英語難しいですよね。単語多いですし。


▲福井県　天竜雨傘さん：熱いですよねえ。CGもカッコイイですし。


▲岡山県　水鶏さん：焼けるでしょうねぇ。逆パンダ。でも目は……。

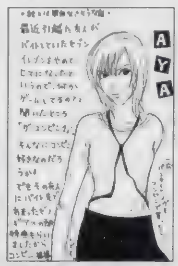

▲山形県　週末の怪人さん：『街』もきます！　PSユーザーには○！


▲栃木県　隆幸さん：女の子キャラの増加は天命だったのでしょう。


▲埼玉県　卯月雫哉さん：そうです！　買って下さい。くださーい。


▲滋賀県　ごぢうりさん：ボリュームありすぎなんですよ。きっと。


▲愛媛県　むにゃんさん：「落ちゲー」はPZG作成ソフトです。


▲東京都　那由他さん：コンビニに興味を持っちゃったんですね？

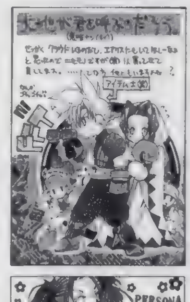

▲福岡県　いちがやまみさん：作るのは大変ではあります。


▲栃木県　響七美さん：パンツ丸見えでガンガン行きますから。


▲栃木県　めもるんさん：アニメ良かったですよね。評判良いです。


▲鹿児島県　さうりさん：カードゲームの時が一番長くしゃべります。


▲神奈川県　走馬あづみさん：制服はちょっと違う気もします。


◀宮城県　NAKOさん：ニセモノはニセモノらしく、全員……。


◀大阪府　まさとしさん：広げましょう。「B&B」の輪。

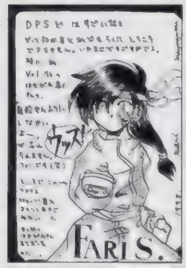
最後奴隷！：奴隷のページの間違いを探して下さい！　見事当たった人はスゴク誉められます。

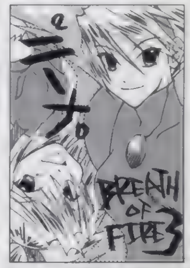

◀福島県　もやさん：ペタンって座り方が似合います。かなり。


◀千葉県　ちったんさん：確かにフェイが一番いやですよね。


◀埼玉県　宮夢るなさん：やっぱり。大きいのを決めましょう！


◀大阪府　山杜ようこさん：キャラ的に分岐しだいでイロイロなのです。

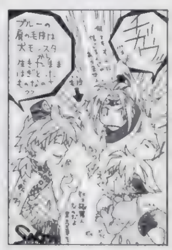

◀長崎県　黛羅織さん：鍛えてますから。最初男の子のようですし。


◀滋賀県　キリコさん：2人のニーナ。


▲大阪府　クラゲ2号さん：ミニスカは慣れないでしょうねぇ。


▲大阪府　アデリィ・Pさん：また、遊びまくりなのです！



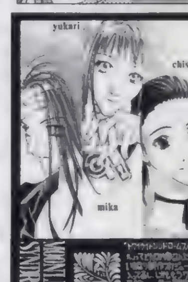

◀東京都　スティーブンさん：イジメなんでしょうねぇ。これも。泣き崩れそうです。ワンワン。


◀大阪府　真宮まゆさん：COMの方が上手いですよね。遠くの敵にも命中させますし。


▶千葉県　奥田鳴さん：期待してみましょう。続報にかなり期待なのでした。

◀福島県　ももこさん：マルーに編んでもらってください。


▲福井県　はせがわ章仁さん：全員でクリアしてみてください。やりがいありますよ。


▲大阪府　杜蓮司さん：なんなんでしょうねぇ？　違う展開になるんでしょうか？

ハガキ貴方の夢！　はばたけ！

「見事飛んでみせよ！」師匠の声が響く。落ちつけ自分……このハガキ連続回転ノコギリ跳びに成功すれば、日本の心「鎌倉ハガキセイント免許皆伝」が戴ける……。だが……「御師匠様！　ダメです！　私には……やっぱり私には……ハガキを踏みつけるコトなんてデキやしませ～ん！」シーン……静まり返る道場。まさかそんなっていう目で私を見つめる兄弟子たち。「うむ！　見事！　それがハガキの心じゃ！　お前には免許皆伝10級を授けよう」「ありがとうござ」



コーナー向けのハガキの場合、上のあて先の後にそのコーナー名も明記してね。掲載された回数によってオリジナルグッズをプレゼント。それ以外にも、PSの奴隷ではポイント制を採用しています。基本的にイラストは5ポイント、文章も5ポイント（例外あり）。決算（まだぜんぜん未定）までにたまればたまるほど良い賞品がもらえるぞ！　イラストがメインのように見えますが、文章ハガキも結構採用されてます。文章は最高15ポイント獲得できるからチャンスかもしれないです！　とにかく送ってほしいの！　ね？

郵便はがき

101-8305

東京都千代田区神田駿河台
1－8　東京YWCA会館

電撃PlayStation プレゼント
Vol.81係

〒	－	ここにはなにも書かないでください。
住所	都道府県	
		TEL　（　　）
氏名	ふりがな	生年月日 年（西暦） 19　月　日
	男・女	
職業		①小学3年以下 ②小4 ③小5 ④小6 ⑤中1 ⑥中2 ⑦中3 ⑧高1 ⑨高2 ⑩高3 ⑪短大・専門学校生 ⑫大学生・大学院生 ⑬予備校生・浪人 ⑭会社員 ⑮アルバイター ⑯無職 ⑰その他

キリトリ線

希望のプレゼントの番号は

【1】

【2】

【3】

【4】

【5】

【6】

【7】

【8】

【9】

【10】

【11】 枚

【12】

【13】 本

【14】

【15】

【16】 売 本 買 本

【17】

【18】

【19】

キリトリ線

電撃PlayStation VOL.81 読者アンケート

このページに付いているハガキに、欲しい賞品（P163のプレゼント記事を参照）の番号と、アンケートの回答、オモテ面の必要事項を記入し、50円分の切手を貼って送ってください。しめ切りは、8月27日（当日消印有効）です。たくさんのご応募をお待ちしています。

プレゼント当選者発表（敬称略）

Vol.78

①「悠久幻想曲」ポスター5枚セット
森辻陽介（石川県）杉原麻紀（東京都）
宮崎俊二（福岡県）進藤大輔（秋田県）
二矢鉄也（北海道）広瀬輝彦（大分県）
尾崎典子（長崎県）森ひろみ（北海道）
上野貴之（島根県）工藤剣（宮城県）
その他10名

②「悠久幻想曲」図書カード
若井まゆ（大阪府）生瀬博（群馬県）
本庄淳（宮城県）

③「悠久幻想曲」バンダナ
山下泰永（高知県）小島ゆか（滋賀県）
山田隆（福島県）

④「銀河お嬢様伝説ユナ」ユナ・ポスター
佐々木隆博（愛知県）保理拓也（宮城県）
甲田純司（奈良県）岡田広明（三重県）
高松彰二（静岡県）久保井寛明（群馬県）
小松高士（静岡県）宇内崇（奈良県）
谷口允崇（愛媛県）小坂栄治（三重県）

⑤「銀河お嬢様伝説ユナ」ユナ・トレカ
信井奈樹（神奈川県）奥田通正（富山県）
広辺衣之（埼玉県）柳さとし（大阪府）
飯田祐司（東京都）塩田悟（香川県）
中川浩史（岡山県）山口昌男（長野県）
石川康之（北海道）多田井勇士（東京都）

⑥「TOCA」トレカ
中野文華（高知県）上田ちずる（宮崎県）
駒形馨（岩手県）中田茂（神奈川県）

⑦「TOCA」ステッカーセット
石川滋（東京都）岩下和尋（熊本県）
吉田英雄（茨城県）柴田旬（大阪府）

⑧PSソフト「電撃コンストラクション 落ちゲーやろうぜ！」
神山千明（東京都）横瀬彰人（大阪府）
赤堀十輝（広島県）

⑨PSソフト「チョロQマリン　Qボート」
初瀬悠太（香川県）妹尾真弘（島根県）
桝田夏近（千葉県）

⑩PSソフト「ヒロインドリーム2」
小西豊彦（大分県）堀邦明（山口県）
前園明（東京都）

⑪PSソフト「銀河お嬢様伝説ユナ ～FINAL EDITION～」
木崎浩（愛知県）佐藤準（福島県）
永谷信雄（埼玉県）

【1】今号で、よかった記事を、下の一覧から3つ選んで番号で答えてください。

①［企画］ドラゴンクエストVII②［企画］FINAL FANTASYVIII③［特報］チョコボの不思議なダンジョン2＆チョコボ レーシング～幻界へのロード～④［特報］幻想水滸伝II⑤［特報］マール王国の人形姫⑥［攻略］サウンドノベル・エボリューションシリーズ 弟切草　蘇生篇／かまいたちの夜特別篇／街　～運命の交差点～⑦［特報］Wizardry～DIMGUIL～⑧［特報］リベログランデ⑨［特報］TOYPOP DREAMS⑩［攻略］BRAVE FENCER武蔵伝⑪［攻略］スターオーシャン　セカンドストーリー⑫［攻略］私立ジャスティス学園⑬［攻略］お嬢様特急⑭［攻略］季節を抱きしめて⑮［攻略］実況パワフルプロ野球'98開幕版⑯［攻略］ときめきの放課後～ねっ☆クイズしよ♥～⑰［攻略］電撃コンストラクション　落ちゲーやろうぜ！⑱［新作］メタルギア　ソリッド⑲［新作］センチメンタルジャーニー⑳［新作］To Heart㉑［連載］DPSソフトレビューthe DEEPER㉒［連載］電撃PSコロシアム㉓［連載］4色奴隷㉔［連載］電撃プレイクエスチョン㉕［連載］ウラワザデータベース㉖［連載］スターオーシャン　セカンドストーリーはじめて物語㉗［連載］電撃コラムス㉘［連載］PSの奴隷㉙［連載］NEXT WAVE？㉚［連載］電撃ランキングステーション㉛［連載］電撃NEWS STATION㉜［企画］火星物語㉝［付録］電撃攻略StationSP Vol.8

【2】今号で、つまらなかった記事を、上の一覧から1つ選んで番号で答えてください。

【3】購入したいと思っているタイトルを「新作ソフトスケジュール」（p224～p225）から選んでその番号を、3つまで書いてください。

【4】電撃プレイステーションの購入状況を次から選んでください。

①毎号買っている②ときどき買っている③初めて買った

【5】電撃プレイステーション81号を購入したのはどこですか？

①書店②コンビニエンスストア③ゲームショップ④キヨスク⑤その他

【6】電撃プレイステーションの表紙について、お答えください。

①今のままでよい③変えてほしい③買いづらい

【7】付録CD-ROM付き増刊号電撃PlayStationDを購入したことがありますか？　購入したことのあるものをすべて番号で答えてください。

①D（Vol.39）②D2（Vol.48）③D3（Vol.53）④D4（Vol.58）⑤D5（Vol.63）⑥D6（Vol.68）⑦D7（Vol.73）⑧D8（Vol.77）⑨D9（Vol.80）

【8】今後付録CD-ROMに体験版を収録してほしいタイトルを「新作ソフトスケジュール」（p224～p225）から選んでその番号を、3つまで書いてください。

【9】本誌以外に購入しているプレイステーション専門誌の番号をいくつでも答えてください。

①ファミ通PS②プレイステーションマガジン③HYPERプレイステーション④THEプレイステーション⑤HYPERプレイステーションREMIX⑥ファミ通wave

【10】電撃プレイステーションを購入するときに、どういった点を一番重視しますか？

①表紙②独占スクープ記事③新作紹介記事④攻略記事⑤企画記事（「PSの奴隷」や特集企画など）⑥レビュー⑦別冊付録⑧ポスター⑨メモリーカードシール

【11】メモリカードを何枚持っていますか？

【12】今までに発売されたプレイステーションのソフトで好きなものを2つまで書いてください。

【13】過去1年間に、何本のプレイステーションソフトを購入しましたか？

【14】過去1年間にソフトの貸し借りをしましたか？

①1本②2～4本③5～9本④10本以上⑤したことがない

【15】過去1年間に、プレイステーションのソフトを売ったり、中古のソフトを買ったりしたことはありますか？

①売ったことはあるが、買ったことはない②売ったことはないが、買ったことはある③売ったことも、買ったこともある④売ったことも、買ったこともない

【16】【15】の質問で④以外の答えを選んだ方は、答えてください。売ったソフトの本数と、買った中古ソフトの本数は、それぞれ何本程度ですか？

【17】プレイステーション本体を持っている人は答えてください。プレイステーション本体を購入するきっかけになったソフトは何ですか？

【18】あなたは、自分のことをどの程度のプレイステーションユーザーだと思いますか？

①マニア②ヘヴィユーザー③普通のユーザー④ライトユーザー⑤その他

【19】電撃プレイステーション81号への意見・感想を書いてください。

電撃PlayStation
81号の読者に贈る

読者プレゼント Vol.81

"プレミアムテレカ"特集

携帯に押されて、需要は減っているけど、コレクターズアイテムとしてはまだまだ健在の"テレカ"。今回はドカンとプレゼントするぞ!!

5名



1 『ヒロインドリーム2』テレカ

（提供：マップジャパン）

▲ヒロイン・静の、天使のような姿が印象的。キャンペーン用に作られたテレカだぞ！

10名



2 『SKI AIR MIX』テレカ

▲シンプルなデザインの「S・A・M」テレカ。ゲームの内容は、エキサイティングなSPGなのだ。

（提供：キッド）

3 『SHADOW TOWER』テレカ

5名

▼暗めの雰囲気が、作品全体のイメージを良く表しているテレカだ。



（提供：フロム・ソフトウェア）

4 『スターオーシャン セカンドストーリー』テレカ

2名



（提供：エニックス）

◀TGSでイベントの勝者にのみ配られた、貴重なテレカ。世界中で100枚ほどしか存在しない超レアモノ。

そして…

5 「いたずら電撃隊」テレカ

5名



▲毎週月曜深夜25時45分～、テレビ東京で放送中の「いたずら電撃隊」の放送記念テレカ。そのうち価値も上がる（かも）。

（提供：メディアワークス）

6 オフィシャル「やるドラ」ファンブック『季節を抱きしめて』

5名



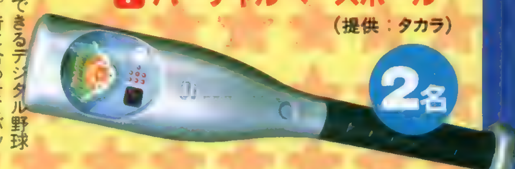
◀美しいビジュアルとセーブデータ満載の、CD-ROM付きファンブックだ。

（提供：SCEI）

7 バーチャルベースボール

（提供：タカラ）

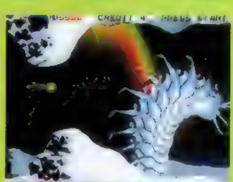
2名



▶体感できるデジタル野球ゲーム。音に合わせてバットを振り抜くのだ!!

各3名 PSソフト

猛暑です！　外に出るときは熱中症に気を付けましょう。そしてゲーム中は熱中しよ……（以下略）。



8 グラディウス外伝（ベスト）

▲あの名作「グラ外」もついに「ベスト」になって登場。STG好きには最高の1枚。

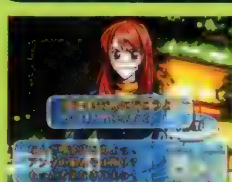
（提供：コナミ）



9 みさきアグレッシヴ！

▲仲間を集めてライバルを倒せ。美少女だらけの格闘SLG。イベントも盛りだくさんだ。

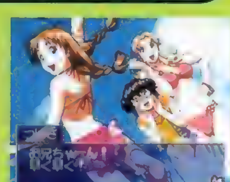
（提供：翔泳社）



10 ゆうわくオフィス恋愛課

▲オフィスで街でメイクラヴ！　大人の恋が満喫できるドキドキのSLG。

（提供：タカラ）



11 お嬢様特急

▲15日間の旅で、キミが得るものは…。膨大なグラフィックが圧巻の恋愛AVG。

（提供：メディアワークス）

応募のきまり

欲しいプレゼントが決まったら、162ページの注意書き通りに付属のアンケートハガキで応募してください。当選者はVol.84（9月11日発売）で発表します。なお、アンケート回答の内容は当選・落選に関係ありません。正確にご記入ください。

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。また、ソフト発売時期の関係上、賞品の発送が遅れる場合があります。あらかじめご了承ください。



JALECO
PlayStation
メモリーカードに何かが潜む…。
最強のドラゴンバトラーに君はなれるか
PlayStation MEMORY CARD
SONY
ドラゴンシーズ
DRAGONSEEDS
最終進化形態
超進化!「メモリーカードバトラー」モード搭載!!
最強のメモリーカードを探せ!
世界中のメモリーカード全てにドラゴンが潜んでいます。そのドラゴンを召喚して、その場でバトルが楽しめる画期的なシステムです。
プレイステーション用バトルシミュレーションゲーム
'98年8月6日進化開始!!予価5,800円(税別)
体験版プレゼント!!
メモリーカードを持ってみんな集まれ!
「発売直前!! DRAGON SEEDS体験ライブ」
7.30(木)東京・渋谷パルコ スペイン坂ひろば
~10:00より開場~
本ゲームソフトの画期的システム「メモリーカードバトラーモード」の対戦ゲーム大会を開催!!
詳しくは、03-3708-4825まで。
(全国各地でも大会開催予定)
「購入者キャンペーン」実施!!
ご購入頂いた方の中から抽選で300名、「超強力ドラゴンが宿る特製シール付メモリーカード」をプレゼント。
バトル大会、全国各地で開催!! 8.8(土)「プレイステーションサマーキャンプ」(池袋サンシャインB1噴水広場)【その他8月開催予定店舗】●東京「トライスリー横浜」●名古屋/「MAGMART平安通店」「マジカルガーデン平針店」●大阪「ワンダーパニック池田」●札幌/「そうご電器YES手稲店」●福岡/「ハイパーブルート福岡空港前店」●中・四国「マルゴンブルート安芸区役所前店」※詳しくは下記(株)ジャレコ本社まで
株式会社ジャレコ
ジャレコホームページ http://www.jaleco.co.jp
マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
©1998 JALECO LTD. ALL RIGHTS RESERVED.
(本社)〒158-8520 東京都世田谷区用賀2-19-7 TEL:03-3708-4820(直通) FAX:03-3708-4822 (大阪)〒564-0062 大阪府吹田市垂水町3-18-9 TEL:06-385-5100(代表) FAX:06-385-0868
(九州)〒879-0103 大分県中津市大字植野字小見野486 TEL:0979-32-8711(代表) FAX:0979-32-2527 (サービスセンター)〒158-0098 東京都世田谷区上用賀5-24-9 TEL:03-3420-2271(代表) FAX:03-3420-2280


DENGEKI
SOFT STATION
SUMMER Edition
電撃ソフトステーション
夏の特大版
▶メタルギア ソリッド
▶センチメンタルジャーニー
▶To Heart
▶新世代ロボット戦記 ブレイブサーガ
▶レガイア伝説
▶エンドセクター
▶AZITO2 etc.~
イラスト／鈴城芹

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID

メタルギア ソリッド





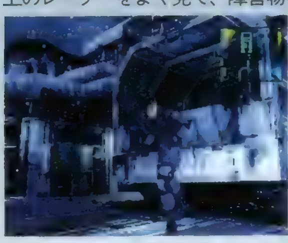
『パワプロ'98』同梱

噂の体験版を徹底チェック!!

12/好評発売中の『実況パワフルプロ野球'98開幕版』に同梱され、話題の『メタルギア ソリッド』体験版。ここではそのストーリーの流れと、新たに判明した注目要素を紹介していこう。

序盤のステージをいち早くプレイできる!

「パワプロ'98」に同梱されているこの体験版では、核兵器保存庫への潜入シーンから始まる「物資搬入ドック」を含む、計3ステージがプレイできる。随所に挿入されるポリゴンデモやソリッドのアクションなどは、体験版ながらも非常に完成度の高いものになっているので、9月の発売まで待ちきれない人は、ぜひこのROMで「メタルギア」の世界を体験してみよう。ただし、いくら体験版とはいえ、このゲーム独特のシステムを把握していなければ、即ゲームオーバーとなってしまうはず。「メタルギア」最大の魅力である〝潜入の緊張感〟を存分に味わうためにも、システムや戦い方をきちんと把握したうえでプレイしていきたい。なかでも、必ず覚えておいてほしいのが、〝敵を倒す〟ことよりも〝敵に発見されないように進む〟ことが重要だということ。序盤では武器も少なく、敵に発見されることは死につながる。画面右上のレーダーをよく見て、障害物などに身を隠しながら、じっくり進んでいこう。もし、先に進む方法がわからなくなったら、無線機を使ってキャンベル大佐と連絡を取れば、対処法を教えてくれるぞ。



▲デュアルショックは絶対必須。細かな振動までリアルに表現されているぞ。



▶発見されると付近の仲間を呼ばれてしまい、続々と敵が集まってくる。その場合はむやみに攻撃せず、とにかく逃げよう。

3D・ACT メタルギア ソリッド	9/3(予)
	▶¥6,800(CD3枚組)、限定版¥9,800
	▶コナミ
	▶MC(1ブロック)、AC(DS対応)

STAGE0 物資搬入ドック

いよいよ敵基地に潜入

敵基地となった核兵器保存庫内へ海底から潜入したソリッド。ここでは、キャンベル大佐からの通信によって、作戦の目的や基本的な操作方法を知ることができる。また、ポリゴンデモでは、敵のリーダーであるリキッド・スネークらしき人物の姿も!



▲時間が経過するとエレベータが到着する。敵に見つからないように乗り込めば、ヘリポートへ行くことができる。

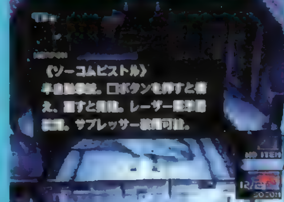


▲敵に発見されてしまったときには、ここから水中に飛び込むことが可能。逃げ切るのが困難なときの最後の手段として使おう。

STAGE1 ヘリポート

ソーコムピストルを手に入れろ!!

物資搬入ドックでエレベータに乗ると、このヘリポートに到着する。ここにはソーコムピストルやチャフグレネードなどの武器が隠されているので、必ず入手しよう。また、戦車格納庫に向かうには、1階と2階にある排気口から侵入すればいい。



▲ソリッドの主力武器であるソーコムピストルは、トラックの荷台の中にある。



▲いくつかの場所に監視カメラが設置してある。チャフグレネードを投げて、〝電波障害〟を起こしてから通り抜けるようにしよう。

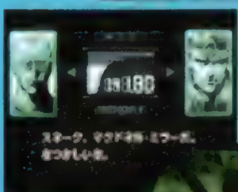
STAGE2 戦車格納庫

エレベータで地下へ向かえ！

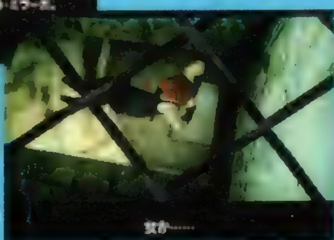
排気口の中を進んでいけば、戦車格納庫にたどり着く。ここでは地下1階に降りて、人質であるアンダーソンのいる独房に向かうのが目的だ。戦車の陰に隠れながら、監視の隙をついて、素早くエレベータに乗ろう。



▶エレベータのそばにあるスイッチを押せば、しばらくたってからエレベータが到着。その間は、敵に発見されないように注意しなければならない。



◀排気口の中では「マスター」ことマクドネル・ミラーからの通信をキャッチ。彼はサバイバル戦闘のノウハウをソリッドに教えてくれるのだ。周波数を覚えておこう。



▶ダクトの床から光がもれている場合は、主観ボタンを押せば下をのぞくことができる。ときには重要な人物の姿を発見することも……！

強力な武器が新登場！

このゲームでは、以前に通過した場所に再び戻ると、前にはなかったアイテムを入手できることがある。ここではその中でも、新たに登場する2種類の武器を紹介しよう。

NIKITAリモコンミサイル

戦車格納庫から再度ヘリポートに戻ると、トラックの荷台でNIKITA（ニキータ）リモコンミサイルを入手できる。このNIKITAは発射後、無線によって自由に進行方向を操作することができる誘導ミサイルだ。しかも発射中に主観ボタンを押せば、画面をミサイルの視点に変更することも可能！ 近距離の相手には通常の視点を使い、遠く離れた相手にはミサイルの視点を使う戦法が有効となりそうだ。ただし電波障害のあるエリアでは、誘導はできないので注意！

ミサイルの視点



▲ミサイル発射中に主観ボタンを押せば、ミサイルのカメラから見た大迫力の視点に変化！ ✚キーで進路を調節し、確実に敵へ命中させよう。ちなみに方向を180度回転させれば、ソリッドの顔をアップで見ることも。

通常の視点



◀普通に発射した場合は、俯瞰視点のままミサイルを追う。画面上に敵が見えているときは、こちらの方が誘導しやすい。

C4爆弾

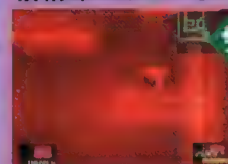
プラスチック爆弾。NIKITAと同じく、ヘリポートに戻り監視カメラのある倉庫へ行くと入手できる。□ボタンで任意の場所に設置したあとは、○ボタンでいつでも爆破させることが可能。



◀いったん設置すれば、遠距離からでも爆破できる。敵が設置場所に来たら、すかさず爆発させよう。

格納庫にはこんなアイテムも…

サーマルゴーグル



◀周囲の熱源を映像化することができる暗視装置。暗い場所でも敵を発見することが可能となる。

ダンボール箱

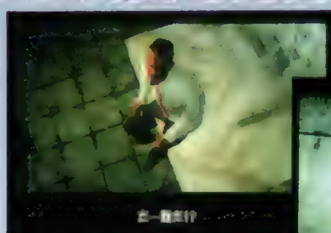


▶装着（？）時は敵の目をごまかすことが可能。ただし、あまりにも不自然な場所で使うと怪しまれて、結局は発見されてしまうぞ。

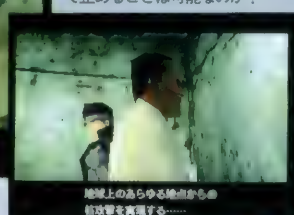
そしてアンダーソン局長を発見！ しかし…

戦車格納庫の地下に着いたソリッドは、排気口を通って独房に侵入。そこで、人質となっていた国防省のドナルド・アンダーソンを発見する。彼の話によると、この核兵器保存庫にて演習が行われていた新型兵器が、ここを占拠した敵によって奪われてしまったらしい。その兵器の名は、核兵器搭載歩行戦車〝メタルギア・レックス〟。

「メタルギア」は、これまでソリッドが幾度となく戦ってきた最強の兵器だ。その直後、情報を伝えたアンダーソンは、突然謎の死を遂げる。彼の死の真相とは？ そしてソリッドは、メタルギアと再び戦うことになるのだろうか？



▲アンダーソン局長の救出がソリッドの目的の1つだったが……。



▼メタルギアが動き出せば、世界中の国がテロの標的に！ はたして止めることは可能なのか？



◀アンダーソンのいる独房の隣には、のちにスネークの相棒となるメリルが捕らえられていた。

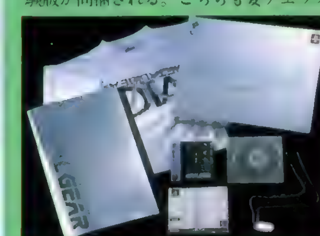


▲突然苦しみだしたアンダーソンは、ソリッドの目の前で息絶える。これは敵によって仕組まれた罠なのか？

ソリッドはメタルギアを止められるのか？

超豪華限定版 プレミアムパッケージをゲットせよ！

なんと『メタルギア ソリッド』の超豪華限定版「プレミアムパッケージ」が、通常版と同時に発売されることが決定！ この限定版に同梱されるのは、パンフレット（45P）、サウンドトラックCD、特製オリジナルTシャツ、メタリックメモリーカードシール、シリアルナンバー入りドッグ・タグ（認識票）の5つ。とにかくファン垂涎の豪華セットなのだ。また、通常版・限定版ともに、期待の新作『幻想水滸伝II』の体験版が同梱される。こちらも要チェック！



◀ファンは今すぐ予約して、豪華特典つきの限定版を入手しよう！

センチメンタルジャーニー

SENTIMENTAL JOURNEY

TBL センチメンタルジャーニー	9月(予)
	▶¥6,800(予)
	▶バンプレスト
	▶MC(1ブロック)、MT、4P同時プレイ可

魅力的な12人のヒロインをめぐって日本全国で恋のバトルが展開!!

このゲームは、これまでにもお伝えした通り、恋愛とスゴロクの2つの要素をミックスした、新感覚の恋愛ボードゲーム。プレイヤーは、12人の魅力的なヒロインたちを巡って日本全国を移動し、お目当ての女の子と一緒に旅をしながら好感度を上げていくのが目的なのだ。最終的にライバルたちよりも、より多くの好感度ポイントを獲得したプレイヤーが勝者になる。とはいっても、肝心の本命の女の子とうまくいかなければ、試合に勝って勝負に負けるのと同じ。このことからも、このゲームは友だちとの対戦プレイが熱いということがわかるだろう。



▲お目当ての女の子と、それを狙うライバルの動向をチェック！　くれぐれも先を越されないようにね。



◀ボードゲームなのに、キャラクターへの感情移入が大きいのだ。

1 全国に散ったヒロインの元へGO！

ゲームスタート時に12人のヒロインたちは、日本全国の各都市にランダムで配置される。このとき、プレイヤーたちの出発地点もランダムで決定。女の子たちの場所は、配置終了後に1人ずつ、自分がいる都市をアナウンスしてくれるから、しっかりチェックしておこう。各プレイヤーたちは、指定された都市からお目当ての女の子がいる都市を目指し、サイコロを振りながら進んでいくワケだ。女の子たちは特別なイベントが発生しない限りその場を動くことはないので、ライバルよりも先に目的地へ行こう。



▲キャラクター配置後のアナウンスはちゃんと聴いておこう。

▼おっ、女の子を発見！もう一息で到着だ。



声優さん対抗『ジャーニー』W杯開催!!

トーナメントAグループ



ゲーマーの名に掛けて、がんばります。応援してね！　AVGが得意です。

遠藤　晶役

鈴木麗子さん



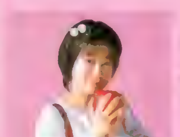


最下位脱出を目標に、中間くらいでがんばります。落ちゲーが得意です。

松岡千恵役

米本千珠さん

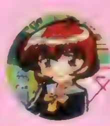




おもちゃ屋の娘の意地に掛けてがんばります。育成SLGが得意です。

七瀬　優役

西口有香さん





ビリになっても、真奈美ちゃんと一緒に旅行します。ホラーAVGが得意です。

杉原真奈美役

豊嶋真千子さん



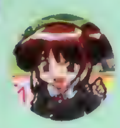
トーナメントBグループ



カワイイ子と旅ができる、ふっふっふっ、楽しみ。得意なゲーム、ないです！

森井夏穂役

満仲由紀子さん





ゲームは苦手ですけど、愛の力で渡しません！得意なゲームはRPGです。

綾崎若菜役

小田美智子さん

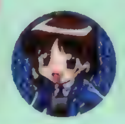




負けず嫌いなので、優勝目指してがんばります。格闘ゲームが得意です。

山本るりか役

今野宏美さん





私としては、負けるわけにはいきませんよね。得意なジャンルはRPGです。

星野明日香役

岡本麻見さん



2 お目当ての女の子が気に入るプランカードを提示

ヒロインがいるマス(都市)を通過すると、女の子を旅に誘う選択画面が表示される。ここでプランカードを使えば女の子を旅へ誘うことができるが、キミが提示したプランを女の子が気に入らないとお誘いは失敗してしまうぞ。彼女の好みや気分を考えて旅行のプランを選択するようにしよう。もちろん、このときにプランカードを持っていないと旅に誘えないため、常に所有しているカードのチェックを忘れないように！

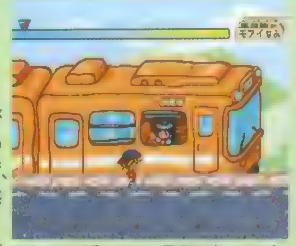




◀▲女の子がいる都市に到着、または通過すると彼女を旅に誘うメニュー画面が開く。ここで、女の子が気に入りそうなプランカードを提示。ＯＫならビジュアルが見られるぞ。

4 イベント＆ミニゲーム

イベントには個人と全体に影響するものがあり、全35種類も用意されている。すべてのイベントが良いことが起きるものとは限らず、その中にはカードを失ったり、女の子の好感度が下がってしまうアンラッキーなイベントもあるのだ。嬉しいイベントには、一緒に旅をしている女の子の地元(例えば、沢渡ほのかなら札幌)のマスに止まると、地元の良いところを彼女たちが説明してくれる……なんてものもあるのだ。また、デートマスに止まると女の子とデートができ、ルーレットによってデートスポットを決定。ここで映画館、ショッピングが当たると、それぞれに対応したミニゲームをプレイすることができる。これも女の子の好感度に大きく影響するので、彼女のためにも成功できるように努力しよう。



▲女の子が乗っている電車を追って、ダッシュするミニゲーム



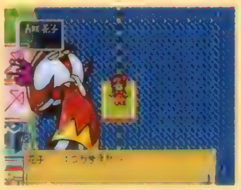
◀これが出身地イベント。若菜の地元、京都に到着したところだ。



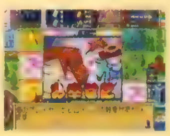
▲女の子と映画を観ていると、突然スクリーンにゾンビが出現！　女の子に抱きつかないように操作する

3 目的の都市へ出発！途中にはハプニングも…

女の子からＯＫの返事がもらえれば、２人でプランに従った旅へ出発することができる。しかし道中、止まるマスによってさまざまなイベントが発生したり、ライバルたちによる妨害工作などのハプニングが待ち受けているのだ。また、お邪魔キャラの花子さんにも要注意!!



▲彼女が、恐怖の花子さん。彼女に捕まると、花子島なる異空間へ連れていかれてしまうのだ。



◀一寸先は闇の恋のバトルロイヤル！　この戦いで勝ち残れるのは、ただ１人!!

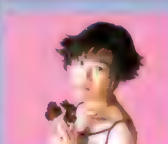
5 旅が終了！彼女の感想は!?

プラン通り女の子と一緒に各都市を回ると、１つの旅が終了する。別れ際に女の子から旅の感想が聞け、その旅が成功かイマイチだったかわかるのだ。道中のイベントや行動が重要だぞ。そして旅が終わったら次の女の子の元へ出発!!



㊙情報！　本誌が入手した情報によれば、西口有香さん、今野宏美さん、鈴木麗子さん、岡本麻見さんの４人はゲーマーらしい。メーカー予想では、前田愛さんと鈴木麗子さんが有力候補だ。

トーナメントⒸグループ



日本一周旅行で美味しいもの食べまくるぞ(違う？)。ホラーＡＶＧが得意です。

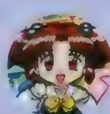
保坂美由紀役
牧島有希さん





たくさん女の子を連れて旅をするぞ～っ。はっはっは。ＲＰＧが得意です。

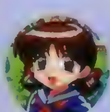
永倉えみる役
前田愛さん





ゲームは苦手ですが、がんばります。得意なゲームは、特にありません。

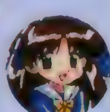
安達妙子役
岡田純子さん





大会、楽しみにしてます。私の得意なゲームは、ＰＺＧですね。

沢渡ほのか役
鈴木麻里子さん



募集要項

12人のヒロインの声を担当している声優のみなさんに「センチメンタルジャーニー」で勝負してもらう、とんでもなくデンジャラスでゴージャスなスペシャル企画を敢行！　大会はＡからＣまでの３つのグループに４人ずつ分かれ、まず予選を行う。この勝者３人＋敗者復活１人により決勝戦を行うのだ！　そこで読者のみんなから、このバトルの勝者が誰になるのか、その予想を大募集するぞ!!見事、決勝のメンバーと優勝者を当てた人の中から「センチ」関連のプライズグッズをまとめて１名に、声優さんのサイン入り特製テレカを12名に抽選でプレゼント。今すぐハガキに住所、氏名、年齢、電話番号と予想した優勝者と決勝のメンバーを書き、このページにある応募券を貼って、下のあて先まで送ってね。

超豪華プレゼントを用意!!



▶これが、今回用意した、超豪華「センチ」関連プライズセットの一部!!　ファンならずとも、このプレゼントは欲しくなっちゃうよね。さぁ決勝メンバー＆優勝者をズバリ当てましょう!!

●あて先……〒101-8305　東京都千代田区神田駿河台1-8東京YWCA会館5F　(株)メディアワークス「センチメンタルジャーニー」W杯係まで。しめ切りは８月27日（必着）です。

『SJ』W杯
応募券
DPS-81

PS版『To Heart』最新情報大公開



▲オリジナル版と遜色ない……それ以上の美しさ。キャラのデザインなどにも、手が加えらる場合もあるようだ。

ビッグな情報を引っ下げて「To Heart」ページが帰ってまいりました！　まずは下の写真をじっくりと堪能してほしい。まだ実機上（ＰＳ）のものではないが、これらがＰＳ版のためにリファインされたＣＧだ。開発スタッフが心血を注いで、ほぼ全面的な描き直しを行っているぞ。また、入手した情報によれば「オープニングはムービー」になるとのこと。とすると、やはり主題歌なんかも流れたりして……かなり期待が持てそうだね。



▲画面構成はオリジナル版とほぼ同じ。フォントの変更も可能なのか？



▶移動は新システム？　誰がどこにいるか、視覚的にもわかりやすい。

超美麗なビジュアルを大紹介



ここではメインキャラ８人の、ＰＳ版最新画面を公開しよう。オリジナル版を知っている人は、比較するとおもしろいかも？

ToHeart トゥハート

話題を呼んだ、移植決定の記事から約４カ月。今回の記事では、ついに公開されたＰＳ版画面写真を基に、最新の『To Heart』情報をホットにお届けするぞ。

AVG To Heart トゥハート	冬予定
	▶価格未定
	▶アクア
	▶MC(ブロック数未定)、DS(AC非対応)

新要素発見! 何とPS版には声が付く!!

ＰＳ版ならではの新たな仕様が決定したぞ。なんとＰＳ版には、声が付くのだ。まずは、公式発表のあった４人のＣＶ（＝声優）を発表しよう。まだ、実際どんな形で声が入るのか詳細は不明だが、きっとアクアは良い意味で期待を裏切ってくれるはず。続報に期待しよう。なお、今回のキャライラストはＰＳ版用の描き下ろし。声優発表のあった４人のみの掲載だが、残りの４人が気になる人は30日発売の姉妹誌「G'sマガジン」をチェックだ。



姫川琴音

内気でミステリアスな超能力少女、琴音のＣＶは氷上恭子さん。氷上さんの透き通るようなあの声なら、みんなも納得できるんじゃないかな？　本編でもかなり言葉少なで、感情の表現が希薄な彼女。でも、声が入ることで主人公・浩之に対する感情の変化などが感じ取れたら……、期待大。

CV:氷上恭子

保科智子

神戸生まれの浪花少女・智子（委員長）役は久川綾さんに決定。久川さんといえば御自身も関西の方なので、委員長の関西弁だってお手のモノ。リアル（？）な委員長の演技が楽しみだ。

CV:久川 綾

松原 葵

１人だけ体操服姿で登場の格闘娘・松原葵の声は、飯塚雅弓さんが担当。飯塚さんといえば、以前にも活発な女の子役を演じられていたこともあり、元気な葵のイメージにピッタリなのだ！

CV:飯塚雅弓

宮内レミィ

語尾の「～デス」が特徴の、カリフォルニアからの留学生・レミィ。ＣＶは笠原留美さんだ。日本人より日本語が詳しいかと思えば、カタカナ混じりの変な会話をするレミィ。そんな怪しい日本語も、笠原さんの手に掛かれば一発！　さらに怪しくなって、楽しいレミィとの会話をバッチリ再現してくれるだろう。

CV:笠原留美

電撃To Heart

ＰＳ版最新情報の緊急発表を受けて、ファンコーナーも再始動！　東京都のＫＯＪＩさんの命名で正式名称もついに決まったぞ。第２回目は、最新のＴＶアニメ情報などを満載してお届けだ。今回はスペースの都合で掲載を見送ったけれど、お便りの方も随時募集しているので、どんどん送って下さい。お待ちしておりま～す。

情報その１ TVアニメ化ついに決定!?



ⒸLeaf・KSS

何と「To Heart」をＫＳＳがＴＶアニメ化する。放送日時、ネット局は未定だが、期待して続報を待とう。スタッフは、ＴＶアニメ版「ベルセルク」を手がけた高橋ナオヒト監督ほか、シリーズ構成・シナリオ：山口宏、キャラデザ・総作画監督：千羽由利子など。

情報その２ コミック単行本早くも登場



コミック「電撃大王」にて好評連載中の、高雄右京先生による「To Heart」コミックが、早くも単行本化されて登場する。ゲームの予習としてぴったりの学園ハートフルコミックだ。８月27日発売予定。予価550円（税別）。

情報その３ またまたトレカプレゼント!!



「電撃大王」応募者全員サービストレカプレゼントの第２弾が実施中。詳しくは、現在発売中の「電撃大王８月号」を参照して下さい。なお、このトレカをセットで３名様にプレゼント。住所、氏名、年齢、電話番号を書いて、欄外のあて先まで、ご応募下さい。締め切りは８月27日、当日消印有効です。

●あて先は、〒101-8305（株）メディアワークス　電撃プレイステーション編集部「電撃To Heartトレカ」係まで。なお、前回のプレゼントの当選者は、東京都の島津さん、京都府の磯村さん、滋賀県のスミレ☆レキアさんに決定しました。近日中に送付いたしますのでお楽しみに！
※店頭に「電撃大王」の在庫がない場合には、主婦の友社の営業部（03-5280-7588）までご連絡下さい（送料は別途かかります）。

S・RPG

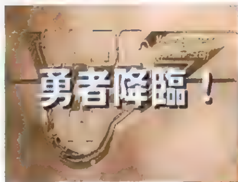
新世代ロボット戦記 ブレイブサーガ

12月（予）
▶¥6,800
▶タカラ
▶MC（ブロック数未定）

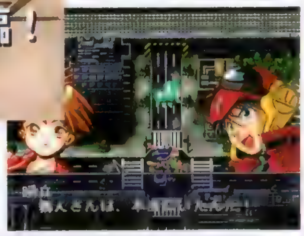
人気アニメ「勇者シリーズ」の歴代勇者総登場のS・RPGとして、期待が高まる一方の「ブレイブサーガ」。今回はゲームのポイントを振り返りつつ、待望の最新情報をまじえて公開！

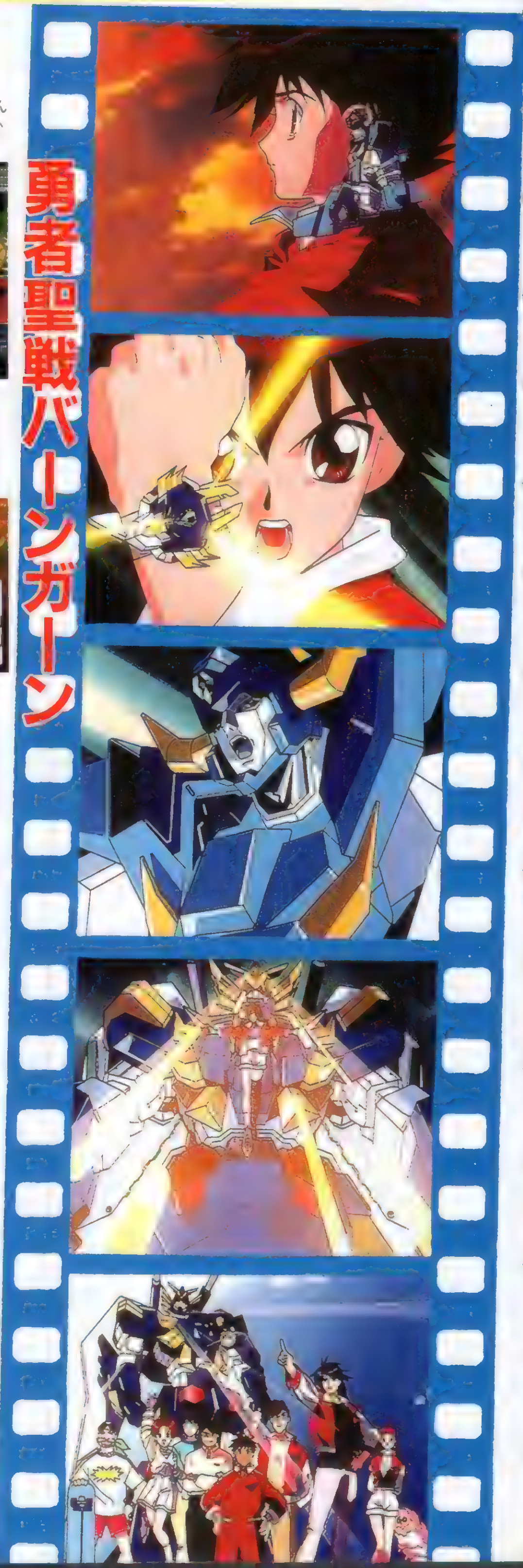
歴代勇者総出演で贈る、勇者シリーズの集大成!!

TVで人気の勇者シリーズが、S・RPGになってゲームに登場する!!　ゲームオリジナルキャラクターの「勇者聖戦バーンガーン」を中心に、「勇者エクスカイザー」から「勇者指令ダグオン」まで、歴代勇者シリーズの勇者が総出演!!　さらに「ボトムズ」や「ガリアン」など懐かしのヒーローたちも加わって、激しい戦いを繰り広げる。TVでは絶対に見られない、まったく新しい勇者シリーズに期待せずにはいられないぞ。今回は、ゲームオリジナルのオープニングアニメやキャスティングなど気になる新情報を中心に紹介!!



▲ゲームはマップクリア型。シナリオはメイン、サブ合わせて100話近い大ボリューム!!

▼登場するキャラやメカは、なんと200種類以上。懐かしのものからオリジナルまで幅広く登場。




ゲームのポイントをチェック！

基本的なゲームシステムは、ストーリーの展開に従って戦闘マップをクリアしていく、オーソドックスなタイプ。しかし、その中には、このゲームならではの魅力がたくさん盛り込まれている。ここでは、そんな魅力の中から主なポイントをあらためて紹介しよう。

1 声優、アニメが本物！

勇者シリーズや「ボトムズ」、「ダグラム」などのキャラクターのCVには、TVと同じ声優陣を起用。戦闘時のかけ声だけではなく、イベントなどでの会話も新録音されているので、歴代勇者同士のTVでは絶対あり得ないかけ合いに期待しよう。また、オリジナル勇者バーンガーンのCVも、本邦初公開。下にキャストをまとめてみたのでチェックしよう。勇者シリーズにはなくてはならない合体変形デモも、TVフィルムを使用して完全再現されているぞ。


▶TVシリーズと同じ声でキャラがしゃべるのだ！

2 迫力の戦闘シーン

戦闘シーンでは、デフォルメキャラたちが画面狭しと暴れ回る。その登場キャラは総勢200体以上。各原作に登場した仲間のロボットたちも再現されているのだ。また、特定の条件を満たすことで、2体以上の勇者たちによる必殺技の連携攻撃（コンボコマンド）も可能になっているぞ。

▼お馴染みの勇者たちが、新たな舞台で大暴れする!!


3「秘密基地」システム


▲仲間はシナリオを進めることにどんどん増えていくぞ!!

主人公たちの拠点となる私設地球防衛軍基地は、イベントやシナリオで仲間が増えるごとにどんどん拡大していく。基地の中では仲間たちが待機しており、会話することでイベントが発生したり、新しい情報を入手できたりするのだ!!

オリジナルキャラクターキャスティング決定!!

ゲームには各原作の声優陣をはじめ、なんと約80人の声優さんが出演!!　3日に及んだという収録では、懐かしの名セリフや新勇者とのやりとりなど、熱いゲームストーリーが熱演されたのだ。ここでは、ゲームオリジナルになるバーンガーンの主要キャストに加え、ゲームに登場する声優リストを公開するぞ!!

<勇者聖戦バーンガーン声優リスト>


▲スタジオの中はまさに「同窓会」状態で盛り上がっていたとか。

- 芹沢瞬兵（半場友恵）
- 坂下洋（宮田始典）
- 芹沢愛美（麻丘夏未）
- 椎名ひろみ（氷上恭子）
- 相羽菜々子（高木礼子）
- 逢坂まさる（柴本浩行）
- 守山さとる（志賀克也）
- ひみつ探偵（茶風林）
- ガスト（長澄高士）
- カルラ（根谷美智子）
- セルツ（一条和矢）
- グランダーク（飯塚昭三）
- バーン（中田譲治）
- ギルディオン（小杉十郎太）

その他の出演者

速水奨、塩屋浩三、伊倉一恵、島田敏、置鮎龍太郎、江川忠生、私市淳、郷里大輔、緑川光、冬馬由美、佐藤正治、菊池正美、中村大樹、石川寛美、梁田清之、大友龍三郎、松本保典、島香裕、鈴木勝美、古沢徹、成田剣、南央美、岡野浩介、子安武人、矢島晶子、麻見順子、山崎たくみ、坂東尚樹、定岡小百合、星野充昭、深水由美、松本梨香、巻島直樹、結城比呂、石井康嗣、広瀬正、桧山修之、渡辺久美子、森川智之、沢木郁也、飛田展男、立木文彦、山野井仁、井上和彦、森田千明、遠近孝一、長沢美樹、加藤精三、中原茂、山口勝平、高乃麗、松尾銀三、郷田ほづみ、菊池英幸、矢部雅史、滝口順平、千葉耕市、戸谷公次、西村知道、林延年（敬称略・順不同）

※画面写真は開発中のものです。

RPG

レガイア伝説

『アーク ザ ラッド』、『ワイルドアームズ』のSCE I が作り上げる新たなファンタジーワールド！　今回は壮大なストーリーのプロローグ部分に注目だ!!

秋予定
▶¥5,800（予）
▶SCEI
▶MC（1ブロック）
DS（AC非対応）





▲▶ＳＣＥＩ初のフルポリゴンＲＰＧ！　イベントでは、キャラの表情も変わるので、臨場感バツグンなのだ。

ゲーム序盤のストーリー&重要なキーワードを紹介!

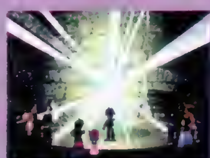
序盤から、息もつかせぬ急展開の連続に次ぐ連続！　ＳＣＥＩが放つ期待の新作『レガイア伝説』は、イベントが盛りだくさんのフルポリゴンＲＰＧなのだ。紹介２回目となる今回は、序盤のストーリーとシナリオの核となるキーワードを紹介していこう。しっかりとチェックだ！

STORY ストーリー

〈霧〉に包まれた世界を救う力を持つ少年・ヴァンの旅は、ここから始まった……。

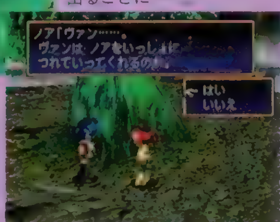
ヴァンとメータ、運命の出会い

ある日、壁に囲まれた村「リム・エルム」にゼトーと名乗る男が〈霧〉と〈獣（セル）〉を従えて襲撃してきた！　村人と村を救いたいと願うヴァン。その想いを受けて、村に伝わる創世樹に宿る〈聖獣（ラ・セル）〉メータは、ヴァンに力を貸す。メータの導きのもと、村人全員の祈りで創世樹が覚醒し、その力で霧を追い払うことができた。そして、ヴァンはこの事件をきっかけに、幼なじみの女の子・メイの行方不明の母を探す旅に出ることに……。



◀強烈な光を放つ創世樹。これが人類最後の希望になり得るのか？





▲最初は幼なじみ・メイの母親を探す旅だったが……
▶ノアも運命に導かれ、旅に同行することになる。

狼に育てられた女の子

旅の途中、ヴァンはリクロア山という山で、狼（実は〈聖獣〉テルマが狼に取りついて操っていた）に育てられた少女・ノアと出会う。彼女はこの山の洞窟で〈霧〉を避けて生活していたのだが、洞窟に亀裂が生じ、霧が侵入してきた為に逃げてきたのだ。ヴァンはリクロア山の頂上にある創世樹を覚醒させる。すっかり意気投合した２人は一緒に旅をすることになった。

新たなる使命を受けて…

ヴァンとノアは、パイロン寺院で、長老からすべての創世樹の覚醒を頼まれた。２人は僧兵ガラを仲間に加え、創世樹のもとへ向かう。







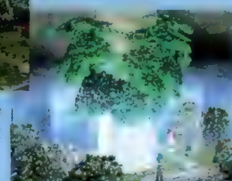
◀▲僧兵のガラを仲間に加えるヴァンとノア。３人は「創世樹の覚醒」という、人類の存亡をかけた大きな使命を背負うことになってしまう……。

KEYWORD キーワード

①創世樹

荒廃した世界の中で、いまだに青々とした生気を放つ不思議な樹。この創世樹の中には〈聖獣（ラ・セル）〉が眠っており、運命の人を待ち続けている。人の持つ純粋な想い――平和への願いや希望が、聖獣の力と１つとなったとき、創世樹の眠っていた能力が目覚め、〈獣〉を邪悪な存在へと変える霧を晴らすことができるのだ。ゲームの舞台となるレガイアの地には、この創世樹がいくつもあり、それらをすべて再生させることがヴァンたちの大きな目的の１つなのである。





▲▶創世樹は人の純粋な想いを受けて、巨大な樹へと成長する。



②霧

何故、そしてどこから発生しているのか謎に包まれている〈霧〉。わかっていることは、この霧に触れた〈獣〉は邪悪な意志を持つ存在に変貌してしまうということ。さらに、獣を身に付けた人間の精神までをも支配してしまうのだ。





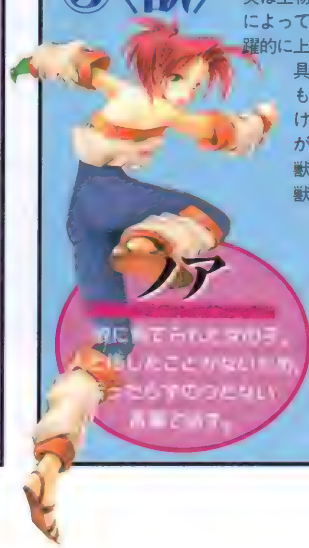
◀▲すべてが謎に包まれた〈霧〉。この〈霧〉と〈獣〉を操る男・ゼトーの正体も気になる。

③〈獣（セル）〉

一見、鉱物のようだが、実は生物。身に付けることによって、人間の能力を飛躍的に上昇させてくれる道具になる。その中でも〈霧〉の影響を受けない特別な〈獣〉がいる。それが〈聖獣〉と呼ばれている獣のことなのだ。



▲＜獣＞を使えば、このように空を飛ぶことも不可能になる。



テルマ



ノアの左手に宿ることになる〈聖獣〉。意志を持ち、ノアと心を通わせる。ちなみに、上が装着前、右が装着後（通常時）、下が装着後（戦闘時）の形態。

RPG

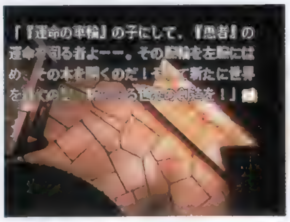
エンドセクター

カードバトルの楽しさを取り入れた注目のRPG『エンドセクター』の続報をお届け！　その深い魅力に、今回も鋭く迫っていくぞ!!

9月(予)
- ▶¥5,800
- ▶アスキー
- ▶MC(4ブロック)

カードバトルが熱いファンタジーRPG！

カードを集める楽しみや、深い戦略性を持つバトルなど、カードゲームの醍醐味がすべて織り込まれているテキストRPG『エンドセクター』。100人以上の有名イラストレーターが参加していることで、注目を集めているこのタイトルだけど、画期的なシステムで構成されるゲーム内容も見逃せないポイントだ。そこで今回は、バトルとカードガレージの2つの要素を徹底紹介！　新たに2枚の原画イラストも公開だ!!　また、右で紹介しているのは、人気イラストレーター、弘司氏が描く主要キャラたち。アドベンチャーパートでは、彼らを中心に物語が進んでいくぞ。



▲テキストを読み進める形で物語は進行する。



◀対戦相手が出現するとバトルに突入！

登場キャラクター



主人公 コウ＝オナー

デッキマスターの証である腕輪を発見し、一流のデッキマスターとなるべく旅に出る主人公。



ヒロイン ミティ

コウの幼なじみ。彼の旅について行こうとするが、おいてきぼりをくってしまう。



魔法使い サラ

デッキマスターの間で伝説視されている、謎の女性。コウの秘められた実力を開花させる。



イラストレーション
開田裕治



イラストレーション
さいとうちほ

緻密な戦略が要求されるバトル！

緻密な戦略、巧みな駆け引き、そして多彩な効果を持つカードを使いこなすテクニック。そのすべてが絡みあう追熱のカードバトルは、このゲームの大きな魅力だ！　ゲームにはプレイヤー同士で対戦できるモードも用意されていて、友だちを相手に、手持ちのカードを賭けた熱い勝負が楽しめるぞ。このモードでは、カードのトレード(交換)も可能だ。



◀モンスターやマジックなどのカードを駆使した、戦略性豊かなバトルが展開！



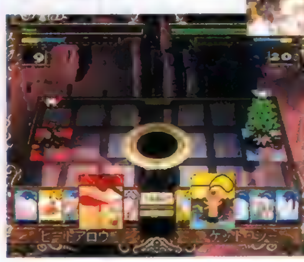
▶すべてのユニットがリアルタイムで行動するターンゲージなど、独自のシステムを搭載。快適かつスピーディーなバトルが楽しめるぞ。

モンスターの召喚が勝負を決める！

バトルにおいて勝敗の鍵を握るのは、モンスターの召喚と、その配置。相手が召喚しているモンスターとの相性を考えて、有利に戦えるモンスターを召喚するのだ。



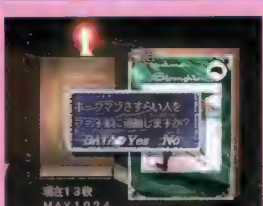
▲モンスター1体のパワーで、戦況が一転！　逆転性を秘めた駆け引きが熱い。



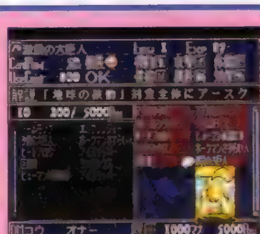
◀モンスターの召喚にはMPが必要。強力なモンスターほど、召喚に必要なMPの量は多くなる。

カードガレージでコレクター気分！

バトルに使用するカードの編成や、ショップでカードの売買を行えるのが、このカードガレージだ。中には、ショップでしか手に入らないカードもあるらしく、カードの完全コレクションを目指すプレイヤーは特に要チェックのモードだぞ。また、ここでは所持しているカードのイラストや、バックストーリーを見ることもできるのだ。



◀カードは基本的に、バトルに勝てば入手できる。



▲カードが持つ効果や、プレイヤーとの相性をチェックしておくと、バトルでより有効に活用できる。

 　※画面は開発中のものです

SLG

AZITO2

あの秘密基地運営シミュレーションがパワーアップして帰ってきた！　世界を平和に導くか、混乱に乗じて征服するか!?　すべてはプレイヤー次第だ！

秋予定
▶¥5,800（予）
▶バンプレスト
▶MC(5ブロック)
マウス

みんな知ってるあのヒーロー&怪人たちといっしょに戦おう！

謎の組織の司令官となって、秘密基地を運営するＳＬＧに待望のパート２が登場だ。今回の『ＡＺＩＴＯ２』は、グラフィックやシステムなどはもちろん、最初に善と悪のどちらの陣営で戦うかを選択できるようになったり、敵の基地を襲撃できたりと、さまざまな部分が大きくパワーアップしている。さらには、仮面ライダーや宇宙刑事など、実際にＴＶで活躍したヒーローや怪人が実名で登場するのだ！　幼い頃にあこがれた彼らといっしょに、世界の平和、もしくは世界征服を目指していこう！

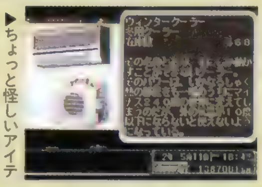


◀ヒーローや怪人たちは、専門の部署で開発することで戦力に加わる。最強のヒーローチーム結成も夢ではない!?

秘密基地の司令官は何かと大変なのだ

善と悪、どちらの陣営でプレイしても、まず最初にやるべきことは資金の調達だ。秘密組織の基地を維持し、なおかつヒーローや怪人を作っていくためには、何を置いても、お金が必要。そのために司令官であるプレイヤーは、部下である博士たちに商品の開発を指示したり、また、その商品を売る場所なども作らなくてはいけない。このほかにも、部下たちの福祉関係に注意を払わないと、ストや暴動が起きたりするから大変！　秘密基地の司令官は、何かと気を使うのだ。


◀商品や怪人を開発する博士たちも、実に個性的。



▶ちょっと怪しいアイテムを売って資金を調達だ。

これが！『AZITO2』に参戦する特撮ヒーローたちだ！

それでは、ゲームに登場する特撮ヒーローたちを紹介しよう！　キミは何人知っているかな!?

仮面ライダー～シリーズ～

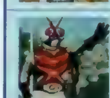
現在も高い人気を誇る変身ヒーロー物の金字塔的シリーズ。今回、最も多くのキャラたちがゲームに参戦している。


仮面ライダー1号：変身ヒーローの代名詞ともいうべきキャラクター。ショッカーに改造された本郷猛が脱走、その野望を阻止するために戦う。48の必殺技を持っており、技の1号と呼ばれている。

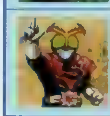

仮面ライダー2号：ライダー1号を倒すために、ショッカーに改造された一文字隼人。だが、脳改造の前に1号に助けられ、正義の戦士となった。怪力を武器にしており、力の２号と呼ばれている。


仮面ライダーV3：家族をデストロンに殺され、自らも瀕死の重傷を負った風見志郎を1号と2号が改造、力と技をあわせ持つ仮面ライダーＶ3が誕生した。後輩ライダーの特訓をすることが多い。


ライダーマン：元デストロンの科学者・結城丈二が、強化服と失った右腕に装備した武器で戦う姿。東京を狙うロケット爆弾を命がけで阻止したことにより、Ｖ3からライダー4号の名を贈られる。


仮面ライダーX：秘密結社ＧＯＤに重傷を負わされた神敬介が、父によって改造手術を施されることで生まれた5番目のライダー。剣、棒、ムチに変形する万能武器〝ライドル〟を使って戦う。


仮面ライダーアマゾン：ゲドンによって改造された山本大介が変身する野性の戦士。イグアナがモチーフになっており、かみつきや引っかき、切り裂き技など、ワイルドな戦法で敵を倒す。


仮面ライダーストロンガー：親友のかたきを討つために、みずから進んでブラックサタンの改造手術を受けた城茂が変身する。モチーフはカブトムシで、電気を主体とした技を使う電気人間である。

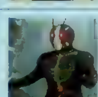

仮面ライダー(スカイライダー)：ネオショッカーに改造された筑波洋が変身する新世代の仮面ライダー。歴代ライダーの中で唯一飛行能力を持っているために、スカイライダーと呼ばれることも。

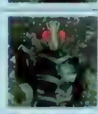

仮面ライダースーパー1：惑星開発用として改造された沖一也が変身して、ドグマと戦う。五つの能力を持つファイブハンドと、赤心小林拳という拳法が武器。スズメバチがモチーフになっている。


仮面ライダーZX(ゼクロス)：バダン帝国によって身体の99%を機械化された村雨良が変身する仮面ライダー。手裏剣や煙幕などを使った忍術を身に付けており、忍者ライダーとも呼ばれている。


仮面ライダーBLACK(ブラック)：暗黒結社ゴルゴムの時期首領・創世王の候補となった南光太郎が改造された〝黒い〟仮面ライダー。同じ創世王候補のシャドームーンと戦いを繰り広げる。


仮面ライダーBLACK　RX（ブラック　アールエックス）：太陽の力によって、生まれ変わったＢＬＡＣＫの新たな姿。必殺剣リボルケインを操り、クライシス帝国の侵略に立ち向かう。


仮面ライダーZO（ゼットオー）：バッタの遺伝子を使った生体強化実験のために、望月博士に改造された助手の麻生勝が、大自然のパワーによって強力な戦士となった。ネオ生命体ドラスと戦う。


仮面ライダーJ（ジェイ）：フォッグ・マザーの怪人に殺された瀬川耕司が、地空人に改造されて戦士としてよみがえった姿。大地のエネルギーを集めたＪパワーによって巨大化することができる。

スーパー戦隊～シリーズ～

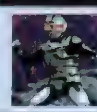
ハイテクや神秘の力を持つ、個性豊かなスーパー戦士たちが、一致団結して巨大な悪に立ち向かっていくシリーズだ。

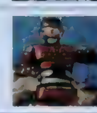

電子戦隊デンジマン：ベーダー一族から地球を守るために、デンジ星から来たデンジ犬アイシーに選ばれた5人の戦士たち。デンジスーツを身にまとい、デンジスティックでベーダー魔獣と戦う。


超電子バイオマン：500年前にバイオ粒子を浴びた地球人の子孫である5人の若者が変身する。敵は、機械人間による地球支配をたくらむ悪の科学者ドクター・マンに率いられた新帝国ギアだ。

宇宙刑事～シリーズ～

光り輝くコンバットスーツを装着して戦う、通称「メタルヒーロー」の元祖。その変身プロセスは当時、話題になった。


宇宙刑事ギャバン：宇宙犯罪組織マクーの地球侵略を阻止するために、銀河連邦警察から派遣された宇宙刑事。一条寺烈と名乗っている。「蒸着」のかけ声と共に0.05秒でコンバットスーツを装着。


宇宙刑事シャリバン：2人目の宇宙刑事、伊賀電が、故郷のイガ星を滅ぼしたマドーから、第2の故郷・地球を守るために戦う姿。「赤射」のかけ声でわずか1ミリ秒でコンバットスーツを装着する。


宇宙刑事シャイダー：地球を守る3人目の宇宙刑事。不思議界フーマが送り込む不思議獣と戦う。「焼結」のかけ声と共にコンバットスーツを装着するタイムは、わずか1ミリ秒に過ぎない。

もちろん悪役だってちゃんといる！

ヒーローと対極をなす悪の華・怪人も、各シリーズから実名で登場する！　それでは、その一部を見てみよう！


死神博士
ショッカー最高幹部の１人。改造人間などの開発が得意。


キングダーク
ＧＯＤの巨大幹部ロボ。ロボットとして開発できる！

対戦ACT

DESTREGA デストレーガ

緊迫した接近戦や魔法が飛び交う空中戦など、あらゆるシチュエーションが楽しめる3D対戦ACTがいよいよPSに登場！

9/23（予）
▶¥5,800
▶光栄
▶MC（1ブロック）
DS（AC非対応）

期待高まる3Dバトルの最新情報を一挙公開!!



このゲームは、パンチやキックによる格闘に魔法要素を加えた3D対戦ACTだ。最大の特徴は、ボタン1発で放てる魔法攻撃。また、その効果はボタンの組み合わせにより変幻自在で、魔法を応用した特殊操作も多数用意されて奥の深い対戦が楽しめる。このほか、話の展開によって操作するキャラが代わるというAVG仕立てのストーリーモードなど、楽しみな演出が盛りだくさん！



チャージ技

魔法のゲージを消費して行う特殊動作で、相手の魔法攻撃を打ち消しつつ高速移動したり、魔法を弾き返す防御フィールドを作ることができる。いずれも魔法詠唱中にダッシュやガードなどを追加入力することで発動する。



「デストレーガ」の基本3大要素に注目！

その1



▲大柄キャラによる迫力の接近戦。技の基本は2種類だが、コンボによって発生する特殊技もある。

接近戦

言わずと知れた対戦の基本で、操作は弱＆強攻撃とガードのみという簡単なモノ。もちろん、3Dならではの回り込みといった動作も採り入れられている。

その2



▲魔法は各ボタンごとに速さ、力、拡散という属性が決まっていて、これらを組み合わせて使うことができる。

魔　法

画面上部、体力ゲージの下にあるゲージを消費して使う遠隔攻撃。ボタン操作は、敵キャラとある程度距離が離れると、自動的に魔法仕様に切り替わる。

その3



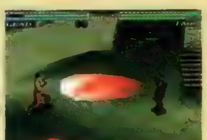
▲同じように見えるが、左はチャージダッシュ、右はチャージガード。戦局によって使い分けよう。

最新ROMで判明した新要素を徹底チェック！

今回入手した画面写真と最新版サンプルによって確認された、4つの新要素を紹介していこう。もちろん、まだ調整途中バージョンのため、バランス修正に合わせてさらなる新要素が加わる可能性もあるかも!?

[Check 1：弾き]

チャージガードと異なり、一切ゲージを消費しない特殊動作。これは魔法攻撃がヒットする直前にガードを入力することで、文字通り魔法を弾いてしまうという荒技だ。



▶いかなる予備動作も必要なし。敵の魔法攻撃が当たるかどうかというタイミングを見極めて……。



◀入力が間に合えば発動！　拳や武器のひと振りで、相手の魔法攻撃を振り払ってしまう



▶ちなみに、弾き返すことができる魔法の種類は決まっている。

[Check 2：受け身]

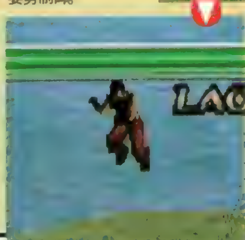
これは2D対戦ACTでもお馴染みの要素。魔法や物理攻撃を受けて吹っ飛ばされているときにガードを入力することで、瞬時に体勢を立て直せるという便利なモノだ。



◀ジャンプ中に魔法で撃墜されて、かなりの高さまで吹っ飛ばされる。



▶しかし、ガード入力が成功していると、「くるっ」と回転して姿勢制御。



◀ダメージは喰らってしまうが、スキを見せることなく反撃に転じることができる。

[Check 3：チャージジャンプ]

魔法詠唱中にジャンプを入力することで、滞空中に魔法の連射が可能になる。ゲージMAX状態で使用すると、より多くの魔法を放てる。



▶魔法のゲージが十分に溜まったら、魔法詠唱中にジャンプ。するとキャラが輝き出す。



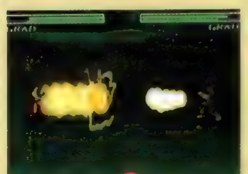
◀まずは普通に魔法発動。ここでゲージの残量が許す限り入力を続けると……。



▶このように属性が異なる魔法を重ねて放つことができる。

[Check 4：魔法相殺]

接近戦などの打撃攻撃とは異なり、魔法攻撃は魔法攻撃で打ち消すことが可能。しかし、各魔法にはそれぞれ属性があり、「三すくみ」のように威力の優劣が決まっている。それにより、相殺しないこともあるのだ。



◀▼左側から放たれた魔法が、右側の魔法を蹴散らしつつ相手に迫る！



ETC

ビシバシスペシャル

アーケードで大人気のゲーム3本が1つになってPSにやってきた！

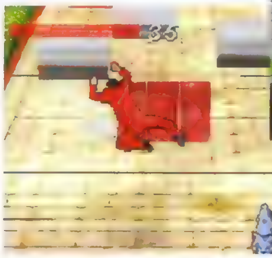
9|17（予）
▶¥5,800
▶コナミ
▶MC(ブロック数未定)、3P同時対戦可

46種類以上のゲームでビシバシ！

画面を見るだけで、タイトルを聞くだけで、思わず吹き出してしまう、この「ビシバシスペシャル」は、そんな爆笑モノのミニゲーム集なのだ。オリジナルとなっているのは、アーケードで好評稼動中の『ビシバシチャンプ』『スーパービシバシ』『ハンドルチャンプ』——つまり3タイトル、合計46種類ものゲームを収録している豪華版！もちろん多人数プレイにも対応していて、パーティを盛り上げるグッズに最適だ。納得行くまで練習して、アーケードで華々しくデビュー！ってのもオススメだぞ。



▼連打系やタイミング命系をメインにした46種類のゲームを収録。1日に1つずつ極めたとしても、1カ月半は遊べる計算になる。なかなかお得なソフトなのだ。





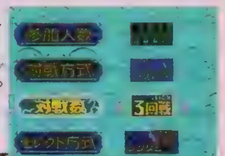
▲各ゲームの前には、上の写真のような解説が入る。初めてプレイするゲームでも、すぐ理解できるようにとの心憎い配慮だ。ゲーム前の熱いタイトルコールも聞き逃すな！



◀シュールで大味な印象に反して、ゲーム自体はかなりシビアなモノが多いぞ。

なんと、最大8人までの参加が可能！

やっぱり、このテのゲームに欠かせない多人数プレイ。この「ビシバシ」は最大8人（同時には3人）までの参加が可能なのだ！　対戦方式も選べるので、大盛り上がりマチガイなしだ!!



▶リーグやトーナメント、対戦回数も設定可能。



◀相手が人だと熱中度も違うのだ。

RPG

川のぬし釣り～秘境を求めて～

釣りとRPGの融合、人気シリーズがついにPSに登場する！

8|20（予）
▶¥4,800
▶パック・イン・ソフト
▶MC(2ブロック)、DS(AC非対応)

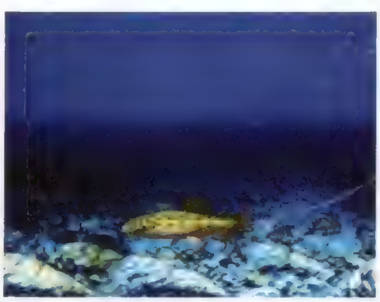
幻の"ぬし"を求めて……

多機種にわたって発売され、根強い人気を誇る「ぬし釣り」シリーズ。その最新作となる「～秘境を求めて～」は、シリーズ最大級のスケールを持つ大作・釣りRPGなのだ！　主人公が魚を釣ってお金を稼ぎながら、旅をする……という今までのスタイルを踏襲しつつも、今回はその釣りの舞台が、渓流に始まり、山上湖、清流、湖、下流、河口と大幅にボリュームアップ。淡・海水魚問わず、70種類以上が釣りの対象魚となるぞ。また、釣り方もTPOに合わせた5種類が用意され、それにともなって竿やリール、シカケの種類もますます豊富になった。まさに、〝釣りライフ〟をヴァーチャル体験できる夢のソフトなのだ。

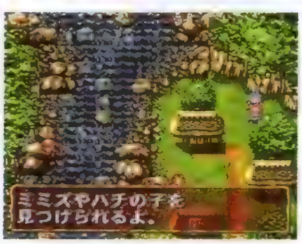




▶旅の途中には、リスなどの動物にも出会う。どんな対応を取るかはキミ次第だ。



▲魚がヒット（餌を食う）すると、水中カメラに切り替わる。うまく竿を操作して、逃がさないように。



◀お金でエサを買ってもいいし、自力で探すのもいい。この辺の自由度の高さは相変わらず。

今回は主人公を6人から選択可能！

プレイヤーが主人公として選択できるのは、小学6年生の太郎を始め、姉、父、母、妹、そして東京に住むいとこの6人。それぞれが別々の目的を持って、〝ぬし〟釣りの旅に出るというマルチストーリーなのだ。



▶太郎は、行方不明になった友だちを探すために〝ぬし〟釣りの旅へ出かける。



◀食べるだけでやせられる魚の話を聞いた太郎の姉は……。

育成SLG

ドキドキプリティリーグ 熱血乙女青春記

スポーツ少女育成SLGの先駆的作品が大幅にパワーアップして帰ってきた！
愛と熱血の新監督になって、「霞ケ浦高校」を再び勝利へと導いていこう！

8|27
▶¥5,800（CD3枚組）
▶エクシングエンタテイメント
▶MC（1ブロック）

『～青春記』の基本3要素をチェック！



熱血野球少女育成ＳＬＧ、『ドキプリ』に待望の第２弾がついに登場！　ゲームは、霞ケ浦高校の教師兼女子野球部の監督（＝プレイヤー）となって、選手の女の子たちを鍛え、春と夏にある全国大会で優勝（もちろん、その途中には恋愛などのイベントが盛りだくさん！）することが目的だ。第２弾となる今作は、ヒロインである野々原千晶のストーリーだけが注目されがちだった前作にくらべ、全キャラを平等に扱い、イベントの総数自体も大幅にアップしている。今回は、こんな生まれ変わった「～青春記」の基本的な要素をチェック！　３つのポイントにまとめて紹介していこう。

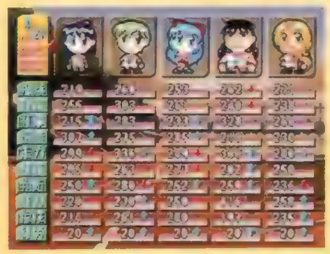

◀１週間ごとに練習スケジュールを決定。選手を育てて全国制覇を目指せ。


▶野々原、部員勧誘の図。今作では３人の新キャラも追加され、個性派メンバーにもさらに磨きがかかっている。

CHECK POINT 1 練習　日々の努力が勝利を呼ぶ……!?

プレイヤーの目的は、霞ケ浦高校・女子野球部を勝利に導き日本最強にすること。となるとやはり日々の部活動（練習）は欠かせないものになるだろう。本作では、月～金を平日、土日を休日に分類しており、普通の練習は平日の放課後に行う。練習メニューは１週間単位で入力する形になり、１日ごとにメニューを設定する「マニュアル」と、１週間のメニューをまとめて決める「オート」の２種類の方法から選択可能。また、今回は「ポジションに対応した育成も重要なポイント」なので、そのキャラをどの守備につかせるか、を考慮したメニューの作成も必要だ。ただ、各キャラはある程度は放っておいても、自分の判断で最適（？）なスケジュールを組んでくれるので、初心者でも安心。

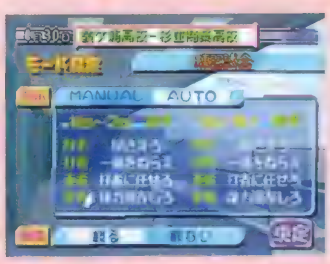

◀休日には、平日の練習以上の効果がある、個別特訓が可能。


◀パラメータの推移は毎日表示されるので、その変化も一目瞭然だ。

CHECK POINT 2 試合　数々のライバルを打ち倒そう！

平日に部活、休日に個別特訓など、毎日の練習で選手たちをビシビシ鍛えたら（ときには休息も必要だぞ）、「試合」に挑戦。この「試合」では、プレイヤーは「マニュアル」か「オート」のどちらかの方法を選んで、選手たちに指示を出していくことになる。「マニュアル」は、攻撃時なら打撃（一発狙い・バント……）、守備時になら投球（直球・変化球……）や守備のシフト（前進守備……）などを、常に指示できるモード。対して「オート」は、試合を前半と後半に分け、攻撃方法（一発狙い……）や守備方法（打たせて取る……）などを決めるだけのシンプルなモア。ＴＰＯに応じて使い分けよう。


◀マニュアルは、かなり細かい指示もOK。弱点を采配で補っていこう。


◀自分より弱いと思う相手なら、オートモードでも十分OKだ。

CHECK POINT 3 恋愛　でも、やっぱり女の子との恋!?

ときには練習を休んで、選手たちとの交流を深めていくのも大事なこと……。「自由行動」は、平日の放課後（選ぶと練習はできない）や休日に実行できる行動。公園や神社、遊園地、プール（♥）など、街の各所を自由に歩き周り、偶然出会った選手の女の子たちと会話をするモードである。一定の条件を満たしていれば、通常の会話画面とは違う特別のイベントなども発生。女の子たちは、言葉を交わせば交わすほどプレイヤーのことを信頼し、好感を抱いてくれるようなので、やはりこまめな会話がカギを握っているようだ。さらに好感度が上がれば、デートなどもできるようになるらしい。部員と監督との禁断の恋愛……というのも、なかなか燃えるシチュエーションかもしれないぞ。


◀女の子たちは、「お気に入り」の場所を必ず持っている。チェックだ。


◀女の子たちの個性が表われる、こんなイベントが用意されている。



SLG

Jaja馬カルテット Mega Dream Destruction+

王国の平和を守るのは、強くてカワイイ４人娘！

9|10（予） ▶¥6,800（予） ▶GMF ▶MC（1ブロック）

カードバトルで勝利をつかめ

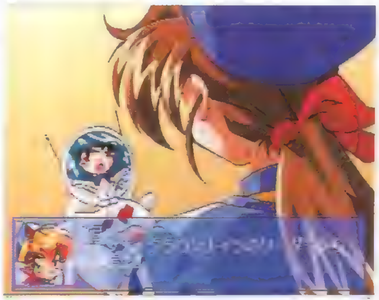
どこかの時代の、どこかの国。そこでは、王国を守る４人の美少女〝クラウンナイツ〟が、日夜平和を守るために闘い続けていた…。期待の新作「Jaja馬カルテット」は、特殊な能力を受け継ぐ少女たちの活躍を、美しいビジュアルでコミカルに描くＳＬＧだ。このゲーム最大のウリとも言える魅力的なキャラクターたちをデザインしたのは、根強い人気を持つ鈴木典孝氏。彼女たちがカードバトル式の戦闘で、悪党たちを退治する様は必見だぞ。そのほかにも、ミニゲームや隠しシナリオなど、お楽しみ要素も満載なのだ。

▼王国の平和をかき乱すＡ級窃盗犯、Ｒーロブスター。手下を従えて悪事を働くが、どこか憎めない三枚目だ。行く先々でカルテットの邪魔をするに違いない。





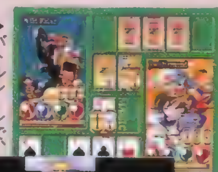
▲新システム〝タレントアップ〟。これは、ゲーム中に入手できるさまざまなアイテムにより、カードをパワーアップさせられるシステムだ。強化したカードでバトルを勝ち抜こう。



◀シナリオモードでは、キャラたちの活躍が美しいビジュアルで描かれるぞ。

気になるゲームのシステムは？

このゲームでは、各キャラクターに移動力が設定されたＳＬＧのシステムが採用されている。また戦闘シーンはカードバトルだけでなく、神経衰弱やクイズ対決なども用意されているぞ。



▶バトルシーンで、ジャジャ馬が本領発揮！



◀マップモードでアイテムをゲットだ。

SLG

ブリーディングスタッド2

馬とともに生き、そして喜びを分かち合えるＳＬＧ

7|30（予） ▶¥5,800 ▶コナミ ▶MC（5ブロック）

名馬の誕生と成長を楽しもう

競馬ファンなら誰もが一度は夢見る〝名馬育成〟。このゲームでは、その醍醐味をわかりやすいシステムと感動的な演出で味わうことができるぞ。プレイヤーは、種牡馬を購入しての牧場経営を始め、感動的な仔馬の誕生や、白熱するセリへの参加、レースへの挑戦など、まさに競馬の持つ魅力を十二分に楽しめるのだ。また、自分の経営する牧場に好きな名前を付けるのはもちろんのこと、気に入った牧場長や秘書を雇うことだってできるぞ。叶えられなかった夢をこのゲームで成し遂げ、あるいは新しい喜びを知り、ますます競馬の魅力をかみしめて欲しい。充実の完成度で楽しめる競馬ＳＬＧが、ついに登場なのだ。





▶血統を良く見極めて、購入に踏み切ろう。名馬に育つか駄馬で終わるかは、キミ次第だ。



▲迫力の実況中継で臨場感満点！ 育成よりもレースに夢中になってしまうかも？



◀待ちに待った仔馬の誕生！ たとえデキが悪くても、それはそれでカワイイものだ。

さらに充実！ 名馬育成システム

このゲームの最大の魅力は、細部にまでこだわれる競走馬の育成だ。引退した馬で種付けを行ったり、新しく生まれた仔馬を鍛え上げてレースに出走させたり。まさに競馬の楽しみを遊び尽くせるソフトなのだ。



▶戦いから身を引き、のんびりと過ごす愛馬。まさに安息の日々だ。



◀雇える牧場長の中には、こんな個性的な人も。北国のことならおまかせか？

ACT ハローチャーリー(HELLO CHARLIE)

暴走する工場を舞台に、心を持ったタマゴ・チャーリーが大活躍するACTだ。

7/30 ▶¥5,800 ▶エニックス ▶MC(1ブロック)

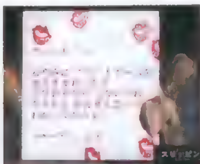
陽気でホットでガッツなタマゴ、参上！

『ハローチャーリー』は、タマゴが主人公というちょっと変わったACT。突如暴走を始めた工場を舞台に、飛んだり跳ねたり転がったりの、奇想天外なタマゴアクションが炸裂するぞ。それらの豊富なアクションを駆使して、チャーリーは広大な工場の探索を開始する。目指すは、どこかにあるというリセットスイッチ。行く手を阻む邪魔な敵は、手にしたレンチとボルトで打ち砕こう。トラップと化した巨大工業機械群や、謎の悪役タマゴの妨害をくぐり抜け、平和な工場を取り戻せるか？


▲平和な工場を取り戻すため、チャーリーの戦いが始まる！ 暴走の原因を解き明かせ!!



▲ちょっと不気味な、だけど美しいステージのグラフィック。このミスマッチがたまらなく魅力的。


◀ステージを漂う紙飛行機には、愛しきトゥーディーからの攻略ヒントが。これを活用して進もう。


▶頭上から落下物が！ 転がり(◎ボタンを押しながら✚キー)を駆使して切り抜けよう。

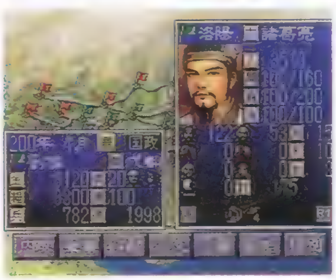
SLG 三國志VI

大人気歴史SLG最新作！ 新要素も加わって、ますます戦場の臨場感が増しまくる！

10/8(予) ▶¥9,800(予) ▶光栄 ▶MC(7ブロック)、8P対戦可

乱世の覇権は誰の手に!?

壮大な歴史の1ページを自らの手で刻める人気SLG『三國志』シリーズ。その最新作が、数々の新要素を満載して登場だ。初心者でも手軽に楽しめるショートシナリオや、戦闘シーンにおける「同時プロット制」(戦闘開始時にあらかじめ行動を入力し、敵味方が同時に行動を開始する)の導入など盛りだくさん。さらに、同じ中国大陸内でも、北と南、東と西で風土や雇える兵科が異なるなど地域色を感じさせる作りになっている。もちろん最大8人での対戦も健在だぞ。



▲自国の国力と戦力、そして敵国の状況。天の時を見極め、勢力を広めよう。


◀地形が戦局を左右することも。地の利も重要なファクターの1つ。


▶大迫力の一騎討ちシーン。猛将・関羽の豪刃がうなる！


▲ゲーム中の武将と作成したオリジナルキャラとで、血縁を結ぶことも可能。人の和で覇権をつかめ。

RPG Sonata(ソナタ)

単調な戦闘画面が楽しくなる!? 闘い方が恋の行方を左右する、新感覚RPGが登場！

冬予定 ▶価格未定 ▶ティーアンドイーソフト ▶MC(ブロック数未定)、DS(AC非対応)

パラレルワールドで花ひらく恋の物語

この『Sonata』は、パラレルワールドを舞台とした恋愛RPG。戦闘シーンでの戦いかた次第で、女の子との恋愛度が上下するという新システムを採用しているので、一味違った戦闘を楽しむことができるぞ。また、デュアルショックに対応した〝指ドキ！ システム〟を搭載。これにより、会話中の女の子の鼓動が文字どおり手に取るように分かるのだ。


◀個性豊かな女の子が続々登場。本物の恋はいずこに？

SLG ゲームソフトをつくろう

ゲームメーカーの悲喜こもごもを、体験できるソフトが登場。クソゲーだけはカンベン!

11月(予) ▶価格未定 ▶イマジニア ▶MC(ブロック数未定)

100万本ソフトを、キミの手で生み出そう！

今や、押しも押されぬ人気職業となった〝ゲーム制作者〟。その生活を体験できるのが、この『ゲームソフトをつくろう』だ。人気クリエイターを目指す「あこがれのゲームクリエイター」と、ゲーム会社を経営する「めざせ夢の百万本」の2つのモードがあるので、違った角度からゲーム制作に挑戦できるぞ。キミの作ったソフトは、一世を風靡できるかな？


◀ヒット作の制作は、長くてつらくて厳しいのだ!?

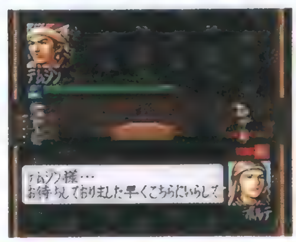
SLG 蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史

一国の主となって壮大な歴史を体験しよう。人気SLGがグレードアップして登場！

9/17(予) ▶¥6,800 ▶光栄 ▶MC(2ブロック)、2P対戦可

広大な大陸を駆け抜け、世界を席巻せよ

本格派として根強い人気を誇るSLGに、最新作が登場。ゲームの舞台はモンゴルだけに限らず、例えばモンゴル編と日本編では4カ国、世界編では6カ国が選択可能だ。それぞれの国柄を色濃く反映した、個性的なユニット(モンゴルの蒙古騎兵や日本の武士、インドの象兵など)で、完全制覇を成し遂げよう。もちろん、おなじみの「オルド」も大健在!!



◀巧みな会話で后との絆を深め、後継者を育もう。

ETC カプコンジェネレーション第1集～撃墜王の時代～

かつてゲームセンターでSTGマニアをうならせた、あの名作たちが帰ってきた！

8/27(予) ▶¥5,800(予) ▶カプコン ▶MC(1ブロック)、AC(DS対応)、MT

空中戦の醍醐味、ここに復活！

このソフトは、アーケードで大ヒットした名作STG『1942』『1943』『1943改』の、計3タイトルを収録している。グラフィックや音楽を始め、あの高難度も忠実に移植されているのだ。そのうえ、約70点におよぶ関連資料を閲覧することもできるので、当時を懐かしむにはもってこい。時代の流れに左右されない面白さを、じっくり堪能しよう！


◀容赦ない攻撃が降りそそぐ。この厳しさがたまらないのだ。

TBL

いただきストリート ゴージャスキング

シンプルなシステムで誰にでも楽しめるボードゲームの人気作が、数々の新要素でパワーアップ！ 駆け引きの醍醐味を味わおう

秋予定
▶価格未定
▶エニックス
▶MC(ブロック数未定) ▶MT ▶4P対戦可

★★★★★人気ボードゲーム最新作、PSに登場!!★★★★★

あの堀井雄二氏が手がけた、駆け引きの熱さと興奮を楽しめるボードゲームがＰＳに登場。プレイヤーはサイコロを振ってコマを進め、ライバルたちと熱い戦いを繰り広げる。基本は「店を購入して、自分の店に止まった人からお買い物料をもらう」こと。ほかにも「株」の活用や、土壇場の逆転を可能にする「チャンスカード」など、さまざまな楽しみ方ができる。さらに、対COM戦を盛り上げる新キャラクターや、特徴的な新マップなど、新要素も豊富に用意され、さらにパワーアップ。サイコロの偶然性に泣かされながら、戦略を駆使してライバルを出し抜く快感を、思う存分味わおう。



▶自分の番が回ってきたらサイコロを振り、コマを進めよう。

◀購入したお店に他のキャラが止まると、お買い物料をもらえるぞ。



▶大金持ちのマハラジャ登場！ 高いお店を目指して進み、次々と買い取ってしまう。彼が出現したら大騒動は確実だ。

CHECK 駆け引きを盛り上げるさまざまな要素

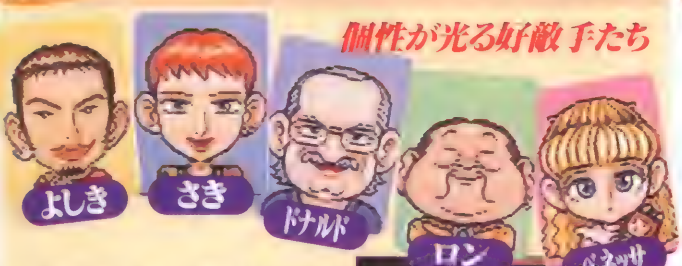
このゲームでは、駆け引きを盛り上げるさまざまな要素が用意されている。一例が「株」への効果的な投資だ。株を買ったエリアのお店の価値が上がると、その株の価値も上がることを利用すれば、短期間で大儲けすることも簡単。また、「ワープマス」に止まると、思いもよらない場所に飛ばされることになる。逆にうまく利用できれば強力このうえない武器となる。ほかにも、大洪水や株の値が下がるカードなど、単調な展開を防ぐ「チャンスカード」の存在も見逃せない。このゲームで十分に駆け引きを楽しんでほしい。


◀大洪水が起こると、お店の値段が20％ダウンしてしまう。被害を受けたエリアが自分の独占エリアだった場合、目も当てられないことに…。


▶株を使いこなせれば勝利は近い。しかし株価の下がってしまうチャンスカードも存在するので、過信は禁物だぞ。余裕を持って活用しよう。

注目ポイント1 PS版の新キャラクターを紹介

個性が光る好敵手たち



対人戦が、もっとも楽しい「いたスト」だが、常に相手がいるとは限らない。しかし、対COM戦も個性豊かなキャラクターが相手をしてくれるので、対人戦に劣らず楽しめるぞ。相手の強さもＡ～Ｄランクまで幅広く設定されているので、初めのうちは自分の腕に見合った相手とだけ勝負するのがいいだろう。彼らの取る行動を参考にすれば、自分では気付かなかった戦略を学べるかもしれないぞ。また、今回紹介したキャラ以外にも、すさまじい強敵が数人存在するようだ。登場する条件などはまだ不明だが、間違いなく苦戦を強いられることになるだろう。



▲一番人気間違いなし？ 双子の姉妹まみ＆なみ。実力のほどはいかがなものか。

注目ポイント2 PS版でカジノがグレードアップ

遊びにおいでに！

カジノマークのマスに止まると利用できるカジノは、今回全部で５種類用意されている。所持金でライバルに差を付けられても、ここで当てれば一発逆転が可能かも？ また、今回遊べるマップの中でカジノの数が格段に多いのは、その名の通り「カジノタウン」。カジノ好きは、ここでばかり遊ぶことになるかも知れないね。



▶「神経衰弱」の要領で楽しめるラッキーパネル。





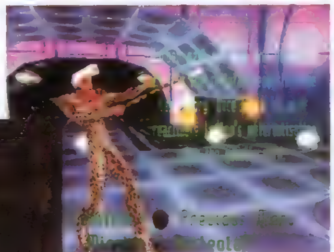
◀今回新登場のダブルアップスクラッチ。２回までダブルアップに挑戦でき、スリリングな展開を楽しめるぞ。



▼おなじみスロットマシン。参加費50Gが必要だが、スリーセブンやワープを当てれば展開が変わるかも。



▼コーベンの行く手を阻む電磁網。電源を破壊するか、身代わりをぶつけてショートさせよう。行き詰まっても抜け道は必ず用意されている。よく考え、工夫して行動しよう！





▲ゲーム版でもコーベンたちの案内役をつとめるのは宇宙的人気を誇るスーパーＤＪルビー・ロッド。各ステージのミッション説明画面で、シビれる雄叫びを披露してくれるぞ。

ACT

フィフス・エレメント

大ヒットを記録した同名映画がACTになってPSでゲーム化！

9|23（予）

▶¥5,800（予）
▶ハドソン
▶MC（1ブロック）、AC（DS対応）

超大作SF映画がゲーム化！

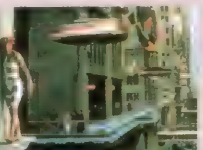
舞台は23世紀、近未来のニューヨーク。地球を襲った邪悪な生命体を倒すため、元軍人・コーベンが立ち上がる！　昨年秋に日本でも公開された、リュック・ベッソン監督の大ヒットＳＦ映画がゲーム化されるぞ。ゲームは、迫る敵を倒しながら目的を達成する、ミッションタイプの３Ｄ・ＡＣＴ。同映画のストーリーをなぞらえる形になっていて、映画のムービーも随時挿入されている。プレイヤーはコーベンや格闘タイプの女性主人公・リールーとなって、数々のトラップや敵の妨害を排除してステージクリアを目指すのだ。



◀登場する主人公キャラは2人。うまく使い分けながら、ステージをクリアするのだ。

「フィフス・エレメント」って何？

「グランブルー」や「レオン」で有名なリュック・ベッソン監督が、20年の構想期間を経て完成させたＳＦ大作。独特の映像センスで“見たこともない未来”の世界に、観る者を引き込むぞ。



▶ビデオもレンタル中。発売まではこれで予習しよう。



◀まったく新しい未来像が印象的。

ACT

バトルアスリーテス　大運動会GTO

ゲーム・TV・OVAと大人気の「大運動会」が、今度はACTで登場！

秋予定

▶¥5,800（予）
▶インクリメントP
▶対応周辺機器未定

負けるなガッツだあかりちゃん！

ＴＶアニメの放映で大ブレイクした「大運動会」シリーズの最新作。ゲームシステムを一新し、ポリゴンアクションレースゲームとなっての登場だ。基本的な設定は同じだが、今回の舞台は前作（SLG）や、ＴＶ版のパラレルワールド。念願かなって入学した大学衛星で、一乃やジェシーといったライバルを相手に、あかりが大奮戦する内容だ。ゲームは１対１のアスリート・レース。ハードルや落とし穴などの障害物をクリアしながらゴールを目指していくぞ。登場キャラの能力や、それぞれが登場するステージは、各キャラの特性を生かしたものになっていて、個性的だぞ。もちろん、あかり以外を選べるモードもありだ。

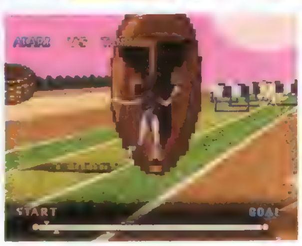




▶我らがヒロインあかりちゃん。気合いとガッツと根性で、ライバルたちを打ち負かすのだ！



▲各ステージはその登場キャラに対応していて、それぞれの出身国の特徴を生かした構成となっているぞ。



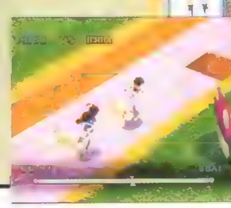
◀勢い余って障害物に大激突。これを避けるため、ジャンプやスライディングを駆使するのだ。

3つのモードで『GTO』を楽しもう！

「GTO」にはあかりが主人公の「ストーリーモード」と、好きなキャラが選べる「ノーマルモード」、そしてコンマ数秒の壁に挑戦する「タイムアタックモード」の３つのモードが存在するぞ。存分に楽しもう！



▶「ノーマルモード」では対戦相手も選択可能。好みの組み合わせで技を競え！



◀デッドヒートを繰り広げるあかりと一乃。親友相手でも気を抜くな！

SPAWN THE ETERNAL

ACT

SPAWNを操って地獄の悪鬼どもを蹴散らすのだ！

夏予定
▶¥5,800
▶ハドソン
▶MC(1ブロック)

魂の解放を求めて、地獄門へ突入開始！



▶フィールドをさまよう敵に接近すると、視点がサイドビューに固定されてバトルモードに突入！



◀各ステージの終盤で登場するボスキャラは、攻撃も行動も特徴的なヤツが多いので注意が必要だ。

▼立ちふさがる敵を倒しつつ、フィールドに隠された次のステージへの入り口を探して走り回るのだ！





▲フィールドでアイテムを手に入れていれば、戦闘でこんな必殺技を使うこともできるぞ！

世界的人気のヒーロー、ＳＰＡＷＮを操作して地獄の呪縛を断ち切るために戦う３Ｄサバイバル格闘ＡＣＴ登場。現代・中世・原始・地獄と４つの時空をまたにかけ、地獄からの刺客どもを蹴散らすのだ！　普段は３Ｄマップのアドベンチャーモードで次のステージへの扉を探し、フィールド上の敵に近づくと視点が変わって１対１によるバトルモードに突入。原作にも登場した、フレピアック兄弟やゲームオリジナルの特殊なＳＰＡＷＮなど、主人公の目の前に次々に強敵が現れるぞ。

ウキウキ釣り天国 〜川物語〜

SLG

バーチャルアウトドアライフが楽しめる最新作登場！

8|6
▶¥5,800
▶テイチク
▶MC(1ブロック)、AC(DS対応)

源流から河口まで川釣りの醍醐味を満喫！

舞台を海から川に移し、釣り以外にも天体の観測や、山菜採りなどの「アウトドアライフ」が楽しめるようになった川釣りＳＬＧ。プレイヤーは自然と親しみながら夏休みを利用して河口から源流まで移動しつつ釣りが楽しめるぞ。対象魚の豊富さもさることながら、一般的なエサ釣りの他にテンカラ釣りやアユの友釣りなどの一風変わった釣りが楽しめるぞ。



◀40種に及ぶ対象魚とそれに合わせた釣り方が楽しめるぞ。

パチスロ完全攻略 〜ユニバーサル公式ガイドvol.3〜

SLG

超リアルなパチスロＳＬＧ。実機対応の攻略機能あり！

8|6
▶¥6,800
▶日本シスコン
▶MC(1ブロック)

現役人気台の攻略もコイツでばっちり！

現在もパチスロホールで人気稼働中の実機「サンダーＶ」や「ライトアランプ」など４種類をリアルに再現！　さらにシリーズを通して定評のある攻略機能もパワーアップしたパチスロＳＬＧ第３弾！　実践モードに加えて今回から追加されたホールマスターモードでは、プレイヤーがパチスロホールの店主となり店の経営をシミュレートできるようになったのだ。



◀プレイ中の台が当たりやすいかどうか判別するモードも用意。

新作ソフトニュース NEWS

個性派揃いの最新作情報をお届け！

今回、最初に紹介するのは、ゼネラル・エンタテイメントが放つ「ＡＬＩＶＥ（アライブ）」。主人公アツコが遭遇するさまざまな場面で積極的か、保守的か、機転を利かせて行動するかを選択していくインタラクティブムービーだ。「つんつん組〜すうじでぷにぷに〜」は、キャラごとに決められた数字のブロックを連鎖させることによって個性的なおじゃまキャラを出現させ相手の妨害をする落ちゲー。「MERMANOID〜マーメノイド〜」は登場人物（？）がすべて人魚というＲＰＧ。海中を舞台にすることにより、前後左右だけでなく上下に移動可能なフィールドが新鮮。「ワールド・ネバーランド２〜プルト共和国物語〜」は、架空世界の生活を楽しむＳＬＧ。前作からのデータ移動はもちろん、ゲーム中のミニゲームを利用してキャラの特徴を競い合うこともできるぞ。



「MERMANOID〜マーメノイド〜」より

ALIVE(アライブ)

▶8|6 ▶AVG ▶ゼネラル・エンタテイメント ▶¥6,800



◀ＳＦアクション映画さながらのストーリーと、実写グラフィックで迫るインタラクティブムービーだ。

つんつん組〜すうじでぷにぷに〜

▶9|23(予) ▶PZG ▶講談社 ▶¥4,300



◀同じ数字のブロックを連鎖させていくと、なんとも個性的なおじゃまキャラが登場して相手を混乱させる。

MERMANOID〜マーメノイド〜

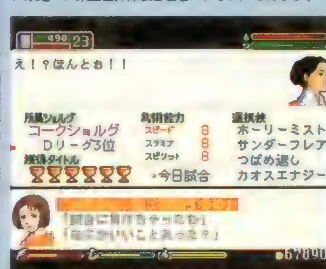
▶冬予定 ▶RPG ▶エクシングエンタテイメント ▶価格未定



◀女性種しかいない人魚たちの世界を描いたＲＰＧ。フィールド全体が水中というのも一つの特徴。

ワールド・ネバーランド２〜プルト共和国物語〜

▶未定 ▶架空世界体験SLG ▶リバーヒルソフト ▶価格未定



◀ペットを飼ったり、転職をしたり前作以上に「ワーネバ」の世界に入り込める要素が満載されている。

SPAWN THE ETERNAL・ほか

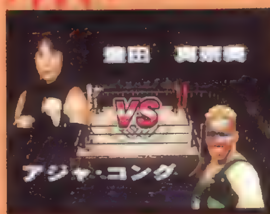
NEXT WAVE

PSの次を見すえる先取り(?)ページ

全日本女子プロレス
女王伝説
～夢の対抗戦～

PS初！ 女子プロレスゲーム登場!!

13人の女戦士たちが団体の枠を超え、ここに集う！



▲「アジャＶＳ豊田」。所属団体の違う選手同士を対決させて、夢のバトルを実現させよう。



▼各選手の技は、30種類以上も豊富に用意されているので、組み合ってからの多彩な攻防が楽しめる。

女子プロレスファン待望のＡＣＴ『女王伝説』。このゲームは、「全日本女子プロレス」、「ネオ・レディース」、「アルシオン」の各団体の選手が実名で登場（登場選手は右で紹介）する。プレイヤーは好きな選手を選んで、団体の枠を気にせずに、マッチメイクして試合を楽しむことができるのだ。栄光の赤いチャンピオンベルトをつかむのは誰だ!?



POINT 1 各選手の入場シーンを収録

試合が始まる直前には、各選手の入場シーンがムービーで挿入される。試合前……あの緊張した舞台へと入場する選手は、超カッコイイぞ。

POINT 2 選手の動きをリアルに再現

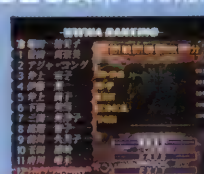
選手の動きにモーションキャプチャーを使用。これにより、女性ならではの柔らかい動きはもちろん、各選手の技を忠実に再現しているぞ。また、選手の試合中のかけ声も本人を起用しているので、臨場感もバツグンだ。



▲各選手の技の動きや、特徴などもリアルに再現！

POINT 3 選手を育てるSLG要素も完備

ランキング戦を勝ち抜き、チャンピオンを目指すモードでは、試合を重ねることで、選手のパラメータが変化する。闘い方によって成長の仕方が違うので、プレイ次第でさまざまな選手に育てることができるぞ。



▲体力や、受け身の能力などのパラメータが上昇する。

今回のネクストは？

女子プロレスの有名選手たちが実名で総出演する、ＰＳ初の女子プロレスゲーム『女王伝説』。モーションキャプチャー技術で、女性特有のなめらかな動きを見事なまでに再現！

今回は、まさに“本物”と言えるリアルさを追求したこのゲームの見所を徹底的に紹介。



全日本女子プロレス 女王伝説 ～夢の対抗戦～

■発売中　■ACT
■ティー・イー・エヌ研究所　■￥5,800
 協力：全日本女子プロレス/ネオ・レディース/アルシオン/ガイア ジャパン



KOEI®
20th Anniversary
20周年記念作品
二人の女王候補が帰ってきた！
ふたたび始まる、アンジェワールド。
●ライバル「ロザリア」でのプレイが可能に！守護聖様の反応が楽しみ♡
●ロザリアの存在がリアルだから、くやしさも友情も真に迫る！
●ドキドキを演出するイベントや会話も大幅にボリュームアップ。
今度はロザリアでもプレイできる！
アンジェリーク®
ネオロマンスゲーム
デュエット
7月30日発売
7,800円
もれなくメモリーカード用特製シールと
守護聖様のしおり(9枚)がついてくる！
同時発売
ラブバラードを奏でる特製オルゴールつきのセット！
アンジェリークデュエット プレミアムBOX 9,800円
最新情報満載！アンジェリークオフィシャルページ
http://www.koei.co.jp/angelique/
守護聖様がいっぱい！毎日が楽しくなる！
アンジェリークプレシャス
通信販売＆全国のアニメイトにて好評発売中！
Angelique Precious
アンジェリークプレシャスの商品に関するお問い合わせは(株)光栄ネットの通信販売をご利用ください。0120-55-3594(月～金10:00～12:00／13:00～17:00祝・祭日を除く)
グリーティングカード 1,000円
300ピースジグソーパズル 1 ジュリアス 2 マルセル 3 オスカー 各1,500円
守護聖ぬいぐるみ9体セット 9,000円
カードダスマスターズ・アンジェリーク ファースト・プレミアムパック 500円
アンジェリーク・ボイスメモ(グレー・オレンジ) 各2,079円
カップ＆ソーサー 1,200円
スプーン＆フォーク(9種類) 各1,000円
キャラクターピンズ(9種類) 各700円
メッセージポストカード＆シール 500円
テレホンカード(10種類) 各1,000円
KOEIの最新情報をお知らせしています。
テレホンサービス TEL.045-561-8000(テレビゲーム専用)・TEL.045-561-1100(パソコン専用)・ホームページ http://www.koei.co.jp/
■ソフトの価格には消費税は含まれておりません。
■"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
NO RESALE
PlayStation
このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークで■当社は本ソフトの無断複製・賃貸・中古販売は一切許可しておりません。
株式会社光栄®
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861代


君を待つ520人の英雄。
歴史シミュレーションゲーム
三國志
第6のドラマ、プレイステーションへ。
自らの夢を語り、局面に応じて意見を主張する武将たち――
今、興亡のドラマが、あざやかに幕を上げる。広大な大陸を活かした戦術の粋。プレイにより
変化する長期イベント。シリーズ最大のテーマ<天・地・人>が、三國志の進化を一気に加速する。
10月8日発売予定
9,800円(予価)


KOEI
20th Anniversary
VI
BOOKS
攻略本 三國志VI ハイパーガイドブック【攻略編】【データ編】◆各本体:1,200円
小説 超・三國志 上 中 下
歴史ポケットシリーズ 三国志武将列伝 周瑜伝 上 下 8月下旬発売
爆笑三国志 ①~④ ◆各本体:570円
PlayStation
NO RESALE
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
■当社は本ソフトの無断複製・賃貸・中古販売は一切許可しておりません。
このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです
株式会社 光栄
TEL.045-561-6861


KOEI
感動、快進撃。
光栄自信の名作ラインナップ。バリエーション豊富に勢揃い!
20周年記念特別作品 競馬シミュレーションゲーム
Winning Post3
一流の騎手やサラブレッドも実名で登場。「凱旋門賞」など、世界最高峰のレースに挑戦だ!
好評発売中 ●6,800円
このソフトはコンビニエンスストアでも販売しています。
Winning Post3
ウイニングポスト
競馬シミュレーションゲーム
歴史シミュレーションゲーム
信長の野望 将星録
同一マップ上で展開する内政と戦争。領土の繁栄も敵軍の姿も、すべてが眼前で展開。戦略と戦術の合戦絵巻!!
好評発売中 ●9,800円
20周年記念特別作品
ENIGMA
ここに3人の主人公による3つの"旅"が始まる。謎の聖地で展開する冒険サスペンス。
究極のアクションアドベンチャー!
好評発売中 ●6,800円
このソフトはコンビニエンスストアでも販売しています。
ENIGMA
エニグマ
歴史シミュレーションゲーム
三國志V with パワーアップキット
新シナリオ追加で、白熱のドラマが11本。イベントもさらに充実。華麗なる一騎討ちがプレイを熱く盛り上げる。
好評発売中 ●9,800円
三國志V with パワーアップキット
ゲームボーイ版
20周年記念作品
ハラハラドキドキの大競走!!
もんすたあ★レース
話題のモンスター競走ゲーム!選手交代や特技の使用もOK!通信対戦や、モンスターの交換・ミックスで最強チームを作ろう!
好評発売中 ●3,980円
光栄自慢の名作バラエティ!!
全て好評発売中
緻密なファンタジー世界が自在に変化する超硬派シミュレーションRPG。
ゼルドナーシルト Special
●6,800円
戦史ifの興奮を味わえる超弩級SLG!
WWⅡゲーム
提督の決断Ⅲ with パワーアップキット
●9,800円
歴史上の人物と夢の対局!麻雀ソフトの決定版。
麻雀大会Ⅱ Special
●6,800円
the Best
PlayStation the Best
光栄のプレイステーション ザ ベスト版
馬主の喜びが味わえる、競馬SLGの決定版。
競馬シミュレーションゲーム
WinningPost2 プログラム'96
好評発売中 ●2,800円
天揺るぎ、地動く――格段のスケールのSLG。
歴史シミュレーションゲーム
三國志Ⅳ
好評発売中 ●3,800円
天下とったり、我が名は秀吉。
リコエイションゲーム
太閤立志伝Ⅱ
好評発売中 ●2,800円
すべてが鮮やかでリアル。真の戦国を伝えるパワー。
歴史シミュレーションゲーム
信長の野望 覇王伝
好評発売中 ●2,800円
KOEIの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000(テレビゲーム専用)・TEL.045-561-1100(パソコン専用)・ホームページ http://www.koei.co.jp/
NO RESALE
このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。
Nintendo GAME BOY
■ゲームボーイ は任天堂の登録商標です。
PlayStation
■"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
■ソフトの価格には消費税は含まれておりません。
■当社は本ソフトの無断複製・賃貸・中古販売は一切許可しておりません。
株式会社 光栄
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861代



あの恋愛RPGの名作「ブルーブレイカー」が、
今度はキャラクターアクションアドベンチャーになって登場！
初回限定版(10,000枚)は、主題歌などを収録した
特製CDシングル付き(詳しい内容は買ってのお楽しみ！)
BLUE BREAKER BURST
ブルーブレイカー バースト
〜微笑みを貴方と〜
出会えた偶然を、運命に変えて・・・
〜STORY MODE〜
魔王封印後の虚空の道を舞台に、
聖剣を探すことが目的の
アクションアドベンチャーモード。
様々なイベントが盛りだくさん！
〜ORIGINAL MODE〜
純粋に3Dアクションパートを
楽しむためのゲームモード。
クリアまでのタイムアタックで
熱くなれ！
〜VS MODE〜
お気に入りのキャラクターを
使っての対人戦は
白熱すること確実！
〜TRAINING MODE〜
必殺技や連続技の練習は
コマンドも表示されるから、
初心者でも安心！
キャラクターアクションアドベンチャー
好評発売中 ¥5,800(税別)
ヒューマン株式会社 〒180-8555 東京都武蔵野市吉祥寺南町4-4-13
■ヒューマンテレホン通信 0422(70)7796 ■ホームページアドレス http://www.human.co.jp ©HUMAN 1998 ©HuneX 1998
HUMAN ENTERTAINMENT
HUMAN HuneX


ブリガンダイン
BRIGANDINE
幻想大陸戦記
N.O.B. 1995.

PlayStation

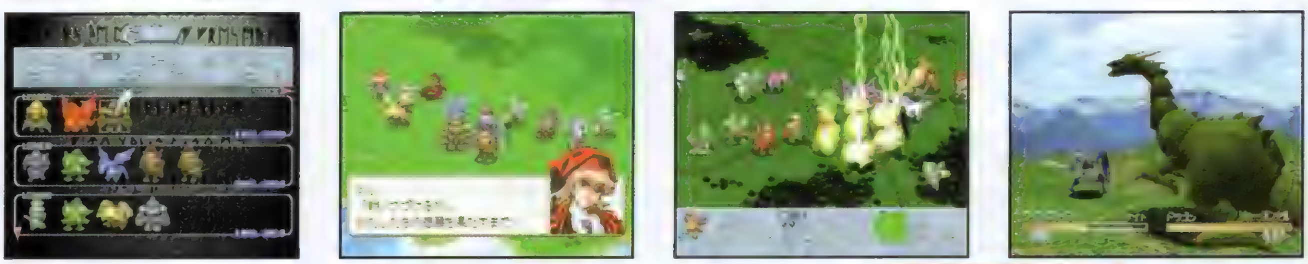
正々堂々、本格派。

ブリガンダイン
BRIGANDINE
幻想大陸戦記



世界のすべてが生きている。ライブワールドシミュレーション。

●プレイヤーキャラクターだけでなく、敵味方すべてのユニットが戦い、成長し続けるダイナミックな世界を実現!
●選んだ主人公により、ストーリーや難易度がまったく違う。五つの物語が楽しめる。
●100人を超す登場人物それぞれがドラマを背負っている。イベント総数は200以上にも及ぶ!
●ルーンの騎士とモンスターは、成長・クラスチェンジすることで100種類以上が登場。
●巨大モンスターや騎士達がリアルスケールで激突する、迫力の戦闘シーン。



戦略級シミュレーションRPG 標準価格5,800円(税抜)　絶賛発売中

スタッフ募集
ブリガンダインチームが熱意あるクリエーターを募集!!
職種 ①プログラマー ②CGデザイナー(2D 3D) ※どちらもゲーム開発経験者のみ。 詳しくは電話でお問い合わせください。TEL 03-3865-0241

〒111-0051 東京都台東区蔵前2丁目13番5号 スワロータワー　イースリースタッフ



熱き黒鋼に授けられし魂よ、
PlayStation
シミュレーションRPG
鋼仁戦記
GO-JIN SENKI
プレイステーション用シミュレーションRPG
8月6日発売予定 5,800円 2Pプレイ可
アナログコントローラ DUAL SHOCK™ 対応
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です
©1998 SANTA / TONKINHOUSE


PlayStation
お父さん、パズルとボードで
●歴代キャラとも夢の共演！●
~Story mode~
Select Player
●お気に入りの娘でプレイ！●
●ストーリーモードではシナリオも…●
どっちもよろしくね
お父さん！
落ちものパズルアクションゲーム
プリンセスメーカー
ポケット大作戦
プレイステーション用ゲームソフト　98年8月13日発売　価格：4,800円（税別）
プリンセスメーカーシリーズの3人の娘たちが、今度はパズルゲームで夢の共演！もちろん個性あふれる名脇役達も多数出演します。ゲームのルールは落ちてくる宝石を配置しながら次々と消してゆく、というもの。従来の落ちものゲームにはない「奥・手前」という立体的な概念と、「ポケット」の存在でプリメシリーズファンばかりでなくパズルゲームファンも納得の一作！4種類のモードのなかにはミニシナリオ付きの「ストーリーモード」もありますから、お気に入りの娘でプレイしてみてください。
●"プリンセスメーカー2"の娘●
●"プリンセスメーカーゆめみる妖精"の娘●
●"プリンセスメーカー1"の娘●
「プリンセスメーカー」は（有）ナインライブスの登録商標です。　キャラクターデザイン：赤井孝美　＊ゲーム画面は開発中のものです。
「プリンセスメーカー　ポケット大作戦」及び「プリンセスメーカー　GO!GO! プリンセス」は（有）ナインライブスの商標です。　©1998 NINELIVES Inc.　©TAKARA CO.,LTD. 1995



あそんでね！
NINELIVES
対戦型ボードゲーム
プリンセスメーカー
GO!GO!プリンセス
プレイステーション用ゲームソフト　98年9月発売予定　価格：5,800円（税別）
"プリンセスメーカー2"の娘
"プリンセスメーカー1"の娘
"プリンセスメーカー Legend Of Another World"の娘
"プリンセスメーカー ゆめみる妖精"の娘
プリンセスメーカーシリーズの主人公達4人が、互いにプリンセスをめざして、王国中を駆け巡る、すごろくタイプのボードゲーム！
王様から発令されるクエストをこなせば憧れの王子様とデートができ、王子と親密度が最も高い娘がプリンセスになれます。娘だけではなく、シリーズのキャラクター達が天界・妖精界・人間界・魔界から大量に登場！（総勢150人以上）もちろん、プリメならではの「武者修行」「お勉強」「アルバイト」「収穫祭」などの世界観や設定も十分に活かされています。
●季節ごとに娘の成長を確認●
これが私？
なんだかてれちゃうな。
アイスボール
マリア・リンドバーグ
"キャッチ・ザ・プリンセス"
～娘たちから父へのプレゼント～
キャンペーン!!
「プリンセスメーカー ポケット大作戦」
（98年8月13日発売　価格：4,800円）
「プリンセスメーカー GO!GO!プリンセス」
（98年9月発売予定　価格：5,800円）
上記の2つを両方御購入頂いた方には応募者全員にナインライブス特製グッズをプレゼント！
その「プレゼント」とは
プリンセスメーカー壁掛けクロック
詳しくは両製品に同封されている案内をご覧ください。
娘たちばかりでなく
父と娘の思い出を彩る
たくさんのキャラが登場。
あの日、あの時の思い出が
時を刻む度に懐かしく、
そして鮮やかに蘇ります。
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
ナインライブスホームページ　http://www.ninelives.co.jp/　（有）ナインライブス　〒180-0006　東京都武蔵野市中町2-6-5　アルファ武蔵野2　2F　TEL.0422-60-7057

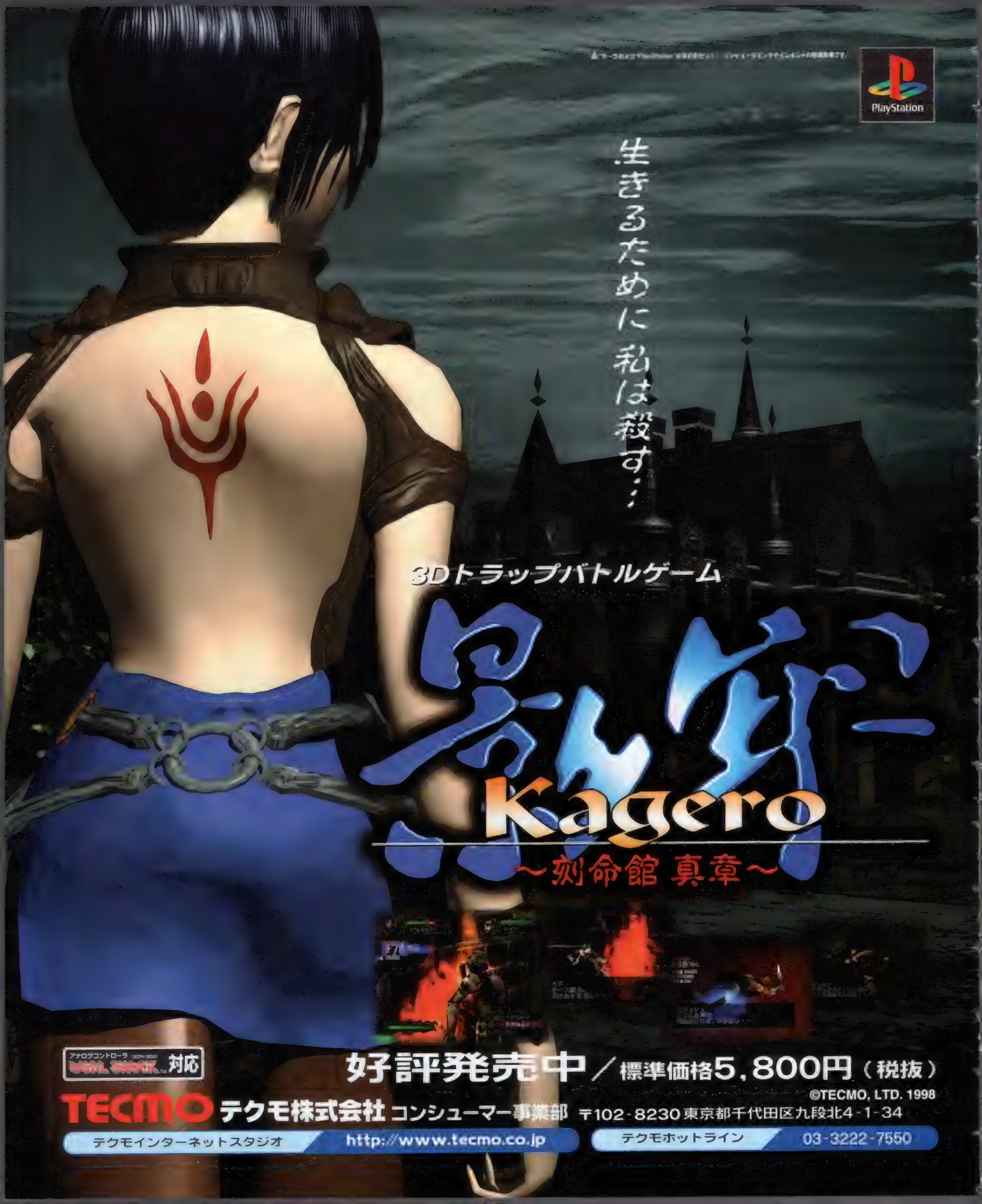

シリーズ初のプレイヤー参加型ポリゴンアクション！
BATTLE ATHLETESS "DAI UN DOU KAI"
GTO
JAPAN 1998 AUTUMN
バトルアスリーテス大運動会 GTO
●税抜価格 ¥5,800 ●初回特典：あかりちゃん目覚ましCD
●さらに抽選で200名様に「大運動会業界セット」をプレゼント！
©1996,1998 AIC/iPC
BISPAAG PS
NANISORE
BISPAAG（美少女育成シミュレーション風ポリゴンアクションアドベンチャーゲームなにそれ）方式を完全導入！
・"マーク"および"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です



速く速く。
誰よりも、
速く。


PlayStation
Sony Music Entertainment (Japan) Inc.
SONY
愛さえ買える時代だから、
普通の恋が恋しくなります。
めぐり愛して
1998年秋発売予定
恋愛シミュレーション¥5,800(予価・税抜)
発売元：(株)ソニー・ミュージックエンタテインメント
／企画・構成・シナリオ：南茂和香子／プロデューサー：今仲滋宣
／キャラクターデザイン：次藤 貴／音楽：梶浦由記
北島智恵子、愛河里花子、中川亜紀子、浅田葉子、新山志保 ほか
主題歌：「恋の奇跡」歌：千葉紗子
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。


TGL
PlayStation
ADVANCED
V.G.2
憧れがあたしの力になる。
illustrated by T.KIMURA
©TGL 1998
98年秋発売予定 価格5,800円(税別)
企画・開発・販売 株式会社 テイジイエル
0120-301067
インターネットのホームページもご覧ください。 http://www.tgl.co.jp



PlayStation
生きるために私は殺す…
3Dトラップバトルゲーム
影牢
Kagero
〜刻命館 真章〜
アナログコントローラ (SCPH 1200) 対応
好評発売中／標準価格5,800円（税抜）
©TECMO, LTD. 1998
TECMO テクモ株式会社 コンシューマー事業部 〒102-8230 東京都千代田区九段北4-1-34
テクモインターネットスタジオ http://www.tecmo.co.jp
テクモホットライン 03-3222-7550



PlayStation
恋して、付き合い、別れて、
また恋をして・・・・
卒業の日、そばにいるのは誰？
告白──
それは始まりに過ぎなかった。
ミスティック
Mystic
マインド
Mind
〜揺れる想い〜
プレイステーション版
恋愛シミュレーション
9月発売予定
予価6,800円(税別)
©1998Mainichi Communications Inc./Family Soft Co.,Ltd. JAN 4515978-00029-8



プレイステーション版
4つのオリジナル要素
地球を守る成長ヒロイン参上
ひみつ戦隊メタモルVデラックス
PlayStation
❶特別編を追加（1.5話分
「銀色の記憶！ 長官の過去
❷戦闘時の超必殺技
グラフィックを追加
❸アナログコントローラ
DUAL SHOCK対応
❹"ひみつ"の初回特典あり
プレイステーション版
アニメチックアドベンチャー
10月発売予定
予価6,800円(税別)
2枚組
メタモルV
☆デラックス☆
©1998 毎日コミュニケーションズ／フェイクラフト JAN 4515978-00030-4





"PS" および "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
PlayStation
麻雀の国へようこそ！！
新世紀エヴァンゲリオン
EVANGELION
エヴァと愉快な仲間たち
7月23日発売　価格6,800円（税別）
イラスト：高村和宏
初回特典
初回版をお買い上げの皆様全員に
特製描きおろしポスターがついてくる！
株式会社ガイナックス TEL0422-53-5568
http://www.gainax.co.jp/
©GAINAX/Project Eva.・テレビ東京 ©BANDAI・VICTOR・GAINAX
©NHK・総合VISION・TOHO ©1998 GAINAX
記載の会社名・製品名は、各社の商標または登録商標です。
発売・販売元　株式会社ガイナックス
GAINAX


PlayStation
アナログコントローラ (SCPH1200)
DUAL SHOCK対応
速・技・競
夏にスキーでアツくなる!!
エアアクションと2P同時対戦で白熱の雪上バトル!!
価格もアツイ4,800円!!
画面は開発中のものです
SKI AIR MIX
スキーエアーミックス
©1998 KID
好評発売中!! 標準価格¥4,800（税抜）
アナログコントローラ “DUAL SHOCK” 対応
KID
Kindle Imagine Develop
株式会社キッド
〒108-0073 東京都港区三田3-7-18 ITOYAMA TOWER 11F
ユーザーサポート TEL.03-5440-6188 ホームページアドレス http://www.kid-game.com
“ ”マークおよび “PlayStation” は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
“DUAL SHOCK” は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。


JALECO
爆走兄弟
レッツ&ゴー!!
WGP
Eternal Wings
エターナル ウィングス
白熱のミニ四駆レーシング・ゲーム超発進!
ドライバーは、キミだ!!
●「スーパージャパンカップ'98」コース搭載!!
●ご購入された方に「オリジナルシール四伝」(4タイプ1組)を抽選で5000名様にプレゼント!!
●対応人数:1~2人
●メモリーカード対応
●対応周辺機器:デュアルショック対応
プレイステーション用ソフト
ジャンル:レーシング
7月30日発売予定 5,800円(予価・税別)
PlayStation
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
株式会社ジャレコ
ジャレコホームページ http://www.jaleco.co.jp
(本社) 〒158-8520 東京都世田谷区用賀2-19-7 TEL:03-3708-4820(直通) FAX:03-3708-4822
(大阪) 〒564-0062 大阪府吹田市垂水町3-18-9 TEL:06-385-5100(代表) FAX:06-385-0868
©こしたてつひろ・小学館・テレビ東京
©1998 JALECO LTD.


SE
SHOEISHA
"PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
PlayStation
出演声優
南　央美（杠美咲）
長沢美樹
平松晶子
浅野まゆみ
かないみか
豊嶋真千子
吉田古奈美
夏樹リオ
こおろぎさとみ
緒方賢一
結城比呂
くればやしたくみ
他総勢32名出演
登場キャラクター
50名以上!
学園美少女格闘シミュレーション
みさきアグレッシヴ!
私、杠美咲(ゆずりはみさき)は学園最強目指して頑張る事を誓いますっ!
仲間を集めてライバルを倒せ! 学園格闘シミュレーションが登場!
杠美咲（ゆずりはみさき）は杠流闘術の後継者で女子高生。
祖父厳格（げんかく）の策略で、格闘学校「白百合学園」へと転校させられてしまう。
元の学校に戻る条件は、仲間をたくさん集めて手強いライバルをすべて倒す事。
期限の150日以内に美咲は目的を達成することが出来るのか…
好評発売中!! 標準価格 5,800円（税抜）
バトル画面（必殺技）
ライバルたちとのバトルは
必殺技の応酬だ!
会話画面
時には、対話も必要だね。
シミュレーション画面
40人以上の仲間を集めて、
いっしょに成長するぞ
株式会社 翔泳社 ゲーム開発局
〒160-0006 東京都新宿区舟町5番 TEL.03-5362-3858（ユーザーサポート） 月～金曜 11:00～18:00（祝祭日除く） 翔泳社ホームページ http://www.shoeisha.co.jp/enter
©1998 Shoeisha Co.,Ltd./ Sugeeya / ZERO SYSTEM


T&ESOFT
PlayStation
再び、冒険の世界へ――。
今度の舞台は幽霊船?タイプの違う多彩なクエストがキミを待ちうける!
前作「Blaze&Blade~Eternal Quest~」からデータコンバート可能。お気に入りのキャラで大暴れだ!
操作性・画面構成などよりプレイし易くリニューアル。アイテム交換も可能に!
「4人同時プレイがアツい!」「自由度が高い!」など
好評を博した「Blaze&Blade」が、
さらにパワーアップして登場。
その名もバスターズ!
Blaze&Blade Busters
ブレイズ アンド ブレイド バスターズ
9月24日発売予定
予価4,800円(税別)
©1998 T&E SOFT Inc.
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
株式会社ティーアンドイーソフト
〒465-0042 名古屋市名東区照が丘10番地 ホームページ http://www.tes.co.jp/
BUSTERS
お宝ゲットキャンペーン
特製メモリーカードケースが
予約者全員に当たる!
予約キャンペーン実施中!(締切9/17)
「Blaze&Blade Busters」を予約するともらえる申込ハガキに、お店の予約印を押してもらって、当社まで送ってください。予約者全員に「Blaze&Blade Busters」特製メモリーカードケース(2コ1セット)をプレゼントいたします。(9月17日までに予約された方のみ有効)
(実際の賞品とは異なります)
※特製メモリーカードケースは、メモリーカードが4個入るオリジナル製品です。(賞品の発送は10月になります。)
てこれを一切許可しておりません。

出逢いの数だけ、想い出がある…。



この夏、期待の恋愛アドベンチャー・ゲーム「お嬢様特急」のサントラ&ヴォイスアルバムが早くも登場！ゲーム中のBGMを完全収録し、特別急行ヴェガでの旅行中に出会う千歳さとみ（半場友恵）、飯山みらい（中川亜紀子）、津山菜々子（永島由子）、北上緑（山崎和佳奈）、山口星奈（長沢美樹）、桜井真美（氷上恭子）が歌う新曲6曲&録り下しヴォイス集などを収録した豪華2枚組アルバム。

お嬢様特急（エクスプレス）
オリジナルサウンドトラック &ヴォーカルコレクション

●FSCA-10043 ●定価￥3,568（TAX IN）
初回特典：お嬢様特急スペシャルポスター

お嬢様特急の第二弾アルバムの発売が決定！

お嬢様特急（エクスプレス）
ヴォイスコレクション
8.19 in store !!





好　評　発　売　中



スーパーロボット大戦 ボーカルコレクション2
●FSCA-10042 ●定価￥3,262（TAX IN）

「スーパーロボット大戦 ボーカルコレクション」アルバムの第2弾！！水木一郎、影山ヒロノブ、MIOが歌う新曲"時を超えて"など全アニメソングファン注目の楽曲全12曲を収録。堀江美都子が2曲で特別ゲスト参加。全収録曲のカラオケディスクが付いた2枚組。

スーパーロボット魂（スピリッツ） マジンカイザー傳 ドラマ編 vol.1 "スーパーマジンガー登場！！"
●FSCA-10041 ●定価￥2,548（TAX IN）

"マジンカイザー傳 vol.2"発売決定！！
8.19 in store !!



ファーストスマイル・サマーキャンペーン 開催中！！
キャンペーン実施店にて、ファーストスマイルのアルバムを1枚以上お買い上げの方に、先着で特製クリアファイルをプレゼント！
詳しくは店頭POPをご覧下さい。（特典が無くなり次第キャンペーンは終了となります。ご了承下さい。）

発売元：ファーストスマイル・エンタテインメント株式会社 〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-38-9 杉本ビル4F TEL：03-3320-4034／http://www.firstsmile.com 販売元：株式会社ポニーキャニオン



学費には、低利・無担保・やさしい審査の「国の教育ローン」をどうぞ！
お問い合わせ 03-3379-3630
(社)日本映画テレビ技術協会員.(財)日本視聴覚教育協会員.(社)日本漫画家協会員.日本映画録音協会員.日本映画照明協会員.日本映画撮影監督協会員
学校法人 大矢学園グループ
認定CG教育校
(CG-ARTS協会認定)
YAG
代々木アニメーション学院
他をグンと引きはなす創造力で、経験ナシ・自信ナシの人を実力勝負の人にする良くて安いアート教育が好評中。
平成11年4月生募集中
入学案内書無料
体験入学・説明会無料開催
見学随時
大阪校
名古屋校
福岡校
10周年
65万円入学
しかも
祝金15万円を贈呈
さらに
2年次は40万円で進級できます
8月東映系ロードショー
(同時上映・スレイヤーズ ごうじゃす)
機動戦艦ナデシコ
設置学科
アニメーター科(2年)
デジタルペイント・アーティスト科(2年)
アニメ監督コース科(2年)
背景美術監督コース科(2年)
アニメAVオペレーター科(2年)
アニメ音響監督コース科(2年)
SFX特撮科(2年)
SFX監督コース科(2年)
ビデオ・ジャーナリスト科(2年)
CGアニメ・ゲーム科(2年)
マルチメディア・クリエイター科(1年)
ゲーム・デザイナー科(2年)
モーションキャプチャーデザイナー科(2年)
ゲームサウンド・ディレクター科(1年)
デジタル映像エキスパート科(2年)
新設
ゲーム・シナリオライター科(2年)
ゲーム・キャラクターデザイン科(2年)
マンガ・コミックプロ養成科(2年)
エンターテインメント・ノベルズ科(2年)
ビジュアル・イラスト科(2年)
ヒットメイク・プロデューサー科(1年)
声優タレント科(1年)
ミュージカル舞台・演劇科(2年)
ミュージック・アーティスト科(2年)
ライト照明デザイナー科(2年)
メディア芸術総合学科(3年)
未来が見える、公認資格が自然にとれるカリキュラム
24時間、無料で医療健康相談!
特待生12万円
特育生36万円
支給
専用寮・格安居住!
無料 1日体験入学(YAG学院各校で)/学院説明会
ハガキでのお申し込み
〒151-0053 東京都渋谷区代々木1-20-3-DP-7 代々木アニメーション学院
TEL・FAXでのお申し込み
0120-310-042
FAX 0120-310-595
URL http://www.jki.co.jp/YAG/ E-Mail yag info@po.infosphere.or.jp
ピシャリ
アート系コンピュータ適性診断
「キャリスマップ」
キャリスマップ
CARISMAP
無料
あなたのアート適性をコンピュータがピシャリ。ただいま診察ブック進呈中(無料)診断結果をわかりやすいビジュアルマップにしてお手もとへ(無料)
「機動戦艦ナデシコ」
劇場版・TVシリーズ
ポスタープレゼント!
「機動戦艦ナデシコ」の劇場公開を記念して、劇場版ポスターとTV番宣ポスター(非売品)をセットにして50名様に抽選でプレゼント!!
宛先 〒150-0001
東京都渋谷区神宮前1-19-8-DP-7
代々木アニメーション学院「ナデシコ」係
(8/15消印分有効)
東京校 原宿校 ひがし校 横浜校 大阪校 名古屋校 福岡校 仙台校 札幌校 広島校 大宮校 沖縄校
無料オーディション(全国開催決定)
新人声優・才能発見!!
東京・大阪・福岡 開催決定!
デビュー・プロダクション所属99%(声優タレント科平均)の代アニが
参加料・デビュー費用は一切無料でプロの最前線へ。
お申し込みは下記へ
〒150-0001 東京都渋谷区神宮前1-19-8-DP-7代々木アニメーション学院
☎(03)3470-1105 原宿声優スタジオ


夏の 特別企画 1
ERP "Entertainment Research Park" PRESENTS
CREATIVE TALK SHOW '98
先着800名様ご招待（1部・2部入替制）
スーパークリエーターの本音が飛び出す座談会
スタイリストたちが多数出演。
8月29日（土）
ラフォーレミュージアム原宿（ラフォーレ原宿6F）
お問い合わせ：ERP原宿研究所内「CREATIVE TALK SHOW '98」事務局 TEL. 03-5414-0981
夏の絶対プロになるキャンペーン
夏の 特別企画 2
各校で体験入学開催!!
東京デザイナー学院 0120-62-6006
東京ビジュアルアーツ 0120-64-6006
7月 24. 25. 26 8月 20. 21. 22. 23. 27. 28
東京ネットウエイブ 0120-65-6226
7月 27. 28. 29. 30. 31 8月 1. 21. 22. 24. 25. 26. 27. 28
学校見学・入学相談は随時受付
●日・祝日 9:00~17:00（日・祝日は9月~3月まで）
絶対プロになるしくみ
これが絶対プロになる新システム!!
プロのデジタル・クリエイティブ集団「フューチャー・パイレーツ」と産学共同プロジェクト「ERP "Entertainment Research Park"」を設立。所長はフューチャー・パイレーツ代表の高城剛。研究所内のレーベル「ERP GAME」では実際に発売されるゲームの制作からプロモーション計画立案など、ゲームビジネスの現場を体験する、プロの現場に近い全く新しいカリキュラムになっています。
オリジナルカリキュラム
東京デザイナー学院
東京ビジュアルアーツ
東京ネットウエイブ
［最強の研究所］
ERP 原宿研究所
ERP GAME
ERP RECORDS
ERP VISUAL
ERP CREATIVE
プロの仕事を体験してから卒業
クリエイティブアワード '98
東京、大阪、札幌、名古屋、福岡の各地区予選を経て、ゲーム&デジタル、映像（映画、ビデオ、写真）、音楽、デザイン（グラフィック、スペース、ファッション）の各部門でグランプリをノミネートし、大賞を選考する最大のクリエイティブイベント。
デザイン部門
映像部門
音楽部門
ゲーム部門
総合優勝
即プロとして活躍！
東京都認可の専修学校
学校法人 専門学校 東京デザイナー学院
〒101-0062
専攻 ▶ゲームクリエーター 他
東京都認可の専修学校
学校法人 専門学校 東京ビジュアルアーツ
〒102-0081 千代田区四番町11 0120-64-6006
専攻 ▶ゲームデザイナー 他
東京都認可の専修学校
学校法人 専門学校 東京ネットウエイブ
〒151-0051 0120-65-6226
学校法人 大阪デザイナー専門学校 〒530-0003 大阪市北区堂島2-3-20 0120-59-2299
東京デザイナー学院名古屋校 〒460-0008 名古屋市中区栄5-1-3 0120-7575-38
名古屋ビジュアルアーツ 〒460-0008 名古屋市中区栄4-16-23 0120-7575-48
学校法人/専門学校 九州デザイナー学院 〒812-0011
札幌デザイナー学院 0120-129-014
「クリエーターズ・エレメンツ」大好評放映中！ゲーム業界のクリエーターも多数出演の「クリエーターズ・エレメンツ」テレビ東京系にて毎週水曜深夜2時55分から大好評放映中！
●各学校の詳しい資料をご希望の方は、お電話でご請求ください。（無料）



恋里
こいざと
KOIZATO
あいじ
AIJI
ほしのかわ
HOSHINOGAWA
こいざと


PlayStation
その朝ぼくは、夢に飛び乗る。
初夏の稚内。夢にまで見た豪華特急での日本縦断旅行。日本全国の旅先で、どんな出逢いが待っているだろう。
どんな女の子たちと知りあえるだろう。おしゃべりして、デートして、うまくすれば電話番号も…
そんな期待を胸に、夢のような15日間の旅は始まった。
ドラマチック恋愛アドベンチャーゲーム
お嬢様特急
エクスプレス
セガサターン版 プレイステーション版
7/30
on SALE
希望小売価格 各6,800円
フルヴォイス&フルスクリーンの豪華版
CD 2枚組
新シナリオシステム『MDS』(マルチプル・デュアル・システム)搭載!!
キャラクターとの絶え間ない音声会話が楽しめる!
通常の2倍を越えるセル画の中から生まれるクオリティーの高い画面!
その時々でキャラクターが独自に思考し行動していくので、プレイごとに違うストーリーが展開!
『お嬢様特急』は、マルチメディアに展開中!
■電撃G's文庫
好評発売中!
『お嬢様特急①』
著/花田十輝 イラスト/柳沢まさひで 定価510円+税
■電撃コミックス コミック『お嬢様特急①』(仮)
勝又礼夫 原作:花田十輝
今秋・発売予定
■電撃コミックスEX
『お嬢様特急』SDキャラコミック お嬢様電車(トレイン)
森田屋すひろ
8月発売予定
■電撃攻略王
『お嬢様特急』公式攻略ガイド
電撃PlayStation & SEGA SATURN特別編集
7月31日発売予定
■ドラマCD
ラジオドラマ『お嬢様特急 far away vega 1st HALF』
(CDエクストラ仕様)
好評発売中
ラジオドラマ『お嬢様特急 far away vega 2nd HALF』
(CDエクストラ仕様)
8月5日発売予定
シナリオ/花田十輝ほか (発売:ポリグラム)
■サントラCD
『お嬢様特急』オリジナルサウンドトラック&ヴォーカルコレクション
(発売:ファーストスマイル・エンタテインメント)
好評発売中
■キャラクターグッズ
『お嬢様特急』ピンズ・セット(13キャラ入り)
発売記念キャンペーン
7/30日 実施中! 8/31日
ゲームソフトに入っているアンケート・ハガキを送ってくれた方の中から、
ゲームで使用したセル画か、または特製グッズを抽選で各500名にプレゼント!!
さらに、抽選で1,000名に特製ピンズ(2個入り)をプレゼント!!
急告
さらに、初回出荷特典として
柳沢まさひで描き下ろし
ポスターをもれなくプレゼント!!
PS版はコレ
SS版はコレ
※詳しくはユーザーサポートまで。

電撃 NEWS STATION

7月24日

今回は夏のイベント大特集！　もちろんイベント以外の記事も要チェック!!



特別企画 真夏のイベント大特集！

～暑い1日を有意義に過ごす3大イベントを大公開～

ジャンル別3大イベントに参加してこの夏を制覇せよ！

この夏、暑さを吹き飛ばす3つの熱いイベントが、東京ビッグサイトで開催されるぞ！　まずトレカを中心とするカードの祭典「ジャパンカードフェスティバル」。続いてゲーム関連キャラのガレージキットも満載の、一大模型イベント「ワンダーフェスティバル」。そして今回初の試みとなる、ゲーム・アニメ・コミックなどの人気キャラクターを一堂に集めたビッグイベント「東京キャラクターショー」。どのイベントも楽しい企画が盛りだくさんで、行かないと後悔するのは必至！　今回は各イベントの魅力や特徴に迫ってみるぞ。

ジャパンカードフェスティバル 1998 SUMMER

▶8月8日(土)・9日(日)
10:00～18:00（9日は17:00まで）
▶東京ビッグサイト　西1ホール
▶¥1,000（中学生以上・当日料金）

ワンダーフェスティバル '98夏

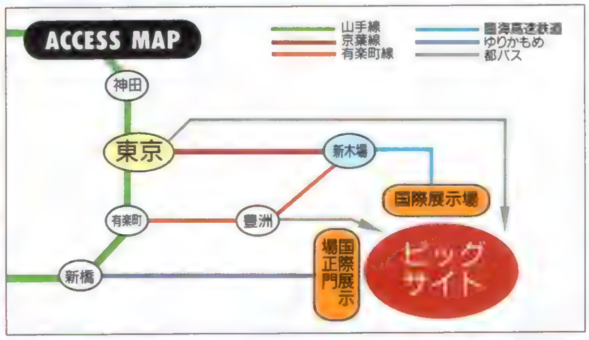
▶8月9日(日) 10:00～17:00
▶東京ビッグサイト　東4～6ホール
▶¥2,000
(当日料金・公式ガイドブック付)

東京キャラクターショー

▶8月2日(日)・3日(月)
10:00～18:00（3日は17:00まで）
▶東京ビッグサイト　東1ホール
▶¥1,000（中学生以上・当日料金）

会場はすべて東京ビッグサイト

どのイベントも東京ビッグサイト（東京都江東区有明3-21-1）で開催される。初めて行くという人は、下の地図を参考にしよう。当日は増発する交通機関も多いぞ。



8/8・9 ジャパンカードフェスティバル 1998 SUMMER



コレクターからビギナーまでトレカ好きならここへ！

根強いブームが続いている、トレカのテーマイベントが、この「ジャパンカードフェスティバル」。国内外の人気カードを一堂に集め、カードの販売から新作の展示・レアカードのオークションなど、ファン垂涎のお祭りとなっている。トレーディングコーナーも用意されているので、キミの探している、あのカードもきっと見つかるはずだぞ！



◀熱気につつまれた前回の会場風景。

キャラカードorカードゲーム？ 今回は2つのゾーンが登場

出展内容

<アニメ・キャラクターゾーン>　アニメやゲームに関連する、キャラクターカードの新商品、関連商品の展示・販売を行うゾーンだ。現在、出展を予定しているのは天田印刷加工・新声社・ブロッコリー・ティーアイ・東芝EMI・未来蜂歌留多商会などの各社だ。お店では常に品薄のカードが買える可能性も？

<カードゲームゾーン>　国内外のカードゲームの新商品、関連商品の展示・販売を行う。トレーディングコーナーもあるので、ファン同士交換して、さっそく対戦に熱くなれるぞ。出展を予定しているメーカーはアスキー・タカラ・はなやま玩具・ほか。ステージイベントも予定されている。

8/9 ワンダーフェスティバル '98夏

モデラー大集合！「ガレキ」「フィギュア」ならココへ！



プロ・アマを問わず、原型製作者（モデラー）が制作した、ガレージキット等の展示・販売を行うイベント。模型業界のイベントでは最大規模だ。オリジナル造形物も好評だが、最も人気があるのはアニメ、ゲーム系のフィギュア。ここでしか買えない商品を求めて、毎回2万人以上の人が集まるのだ。

『桃天』お披露目!? イベントも注目!!

当日はコナミ主催によるPS版「Dancing Bladeかってに桃天使！」の完成お披露目イベントも行われるぞ。ゲストとしてヒロイン役の声優、桑島法子さんも登場予定。ファンは見逃すな！



8/2・3 東京キャラクターショー

ゲーム・アニメ・コミック…人気のモノから超レアモノまでキャラクターグッズを一堂に介した初のイベント



ゲームやアニメ・コミックに登場する人気キャラクターが大集合する「東京キャラクターショー」。キャラクターグッズの展示・販売を中心に各種イベントが展開される、いわば〝キャラクター版のゲームショウ〟のようなものだ。「スレイヤーズ」や「機動戦艦ナデシコ」などの人気アニメキャラを始め、「サクラ大戦」などの最新人気ゲームキャラから、今は懐かしいあのキャラの復刻版など、1000を超えるアイテムが勢ぞろい！　さらにゲームメーカーのブースでは、各社の最新タイトルも出展される予定だぞ。スクウェアの人気RPG「ファイナルファンタジーVIII」も出展予定のタイトルなのだ！　初めてなだけに何が飛び出すか分からないこのイベント。ぜひ参加して自分の目で確かめてみよう！

CHECK! キャラクター界初のイベントに期待！

今までになかったイベント、というのは大げさだが、これまで、異なった店や雑誌でしか得られなかったアイテムや、その情報が一度に手に入るということで、期待の大きいイベントといえるだろう。また、今回の開催で、このイベントの今後の方向性が決まるだけに、その意味でも、特に今回は注目すべきイベントだ。





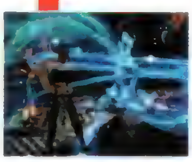
▲▶市場規模は年々拡大している。

●出展メーカー47社 その注目すべき見どころを PICK UP!

参加を予定している各社の中から、PSに関連深いと思われるメーカーの情報をピックアップしてみたぞ。カプコンやスクウェアなど、有力ゲームメーカーがずらりと顔をそろえ、自社キャラの魅力を存分にアピールする予定なのだ。

ほかにも見どころがいっぱい!

これ以外にもバンダイやタカラ、イマジニア・メサイヤなどの全47メーカーが出展を予定している。東京キャラクターショー限定グッズの販売や人気声優のサイン会なども企画されていて、一日中目の離せないイベントが目白押しなのだ。



▲「FFVIII」では何か新しい情報の公開があるのかも気になるところ。

メーカー名	主な出展内容	グッズ販売
エクシング／XME	夏に発売が予定されている『ドキドキプリティリーグ 熱血乙女青春記』のゲームデモ展示および発売記念グッズの展示即売。「ガーディアン・リコール」のキャラ商品も。	○
SNK	夏の話題作「キング・オブ・ファイターズ'98」、「SAMURAI SPIRITS 2 アスラ斬魔伝」を中心とした新作ソフトの展示、および関連キャラクター商品の販売。	○
エニックス	ゲームソフト、キャラクターグッズ、コミックおよびそれら関連アイテムの展示即売。新作ゲームソフトの体験プレイも用意。	○
KADOKAWA 真夏の学園祭	「スレイヤーズごうじゃす」&「機動戦艦ナデシコ」の映画のイベントや、安田均先生のモンコレ・トークショー、声優の桑島法子さんのサイン会を開催。	○
カプコン	最新ソフト「私立ジャスティス学園」のキャラクターグッズや、人気の「ヴァンパイアセイヴァー」「バイオハザード2」の関連商品を販売。	○
コナミCP「こなみるく」	コナミのゲームを題材としたキャラクターグッズの専門店「こなみるく」を出展。8月27日に発売予定の新作「かってに桃天使！」をはじめとする関連グッズを販売。	○
スクウェア	現在開発中の「ファイナルファンタジーVIII」、そのほかスクウェアの誇るソフトの最新映像を放映。	未定
セガ・エンタープライゼス	人気の「サクラ大戦」、「ぷよぷよ」、「せがた三四郎」グッズの即売会。キャラクターショー限定グッズや、オリジナルプリントクラブも登場。	○
データイースト	20種類以上の「慟哭そして…」超レアグッズが登場。シブめの神宮寺グッズやキュートな「マジドロ」グッズも多数用意。どれもキャラクターショー限定販売。	○
ナムコ	平成10年7月にオープンするナムコのオリジナルキャラクターグッズ専門店「エンタテインメント・グッズ・ストア」の展開の披露と、オリジナルキャラ商品の数々を展示。	未定
ハドソン／未来計画	自社作品と、ファイブエースからキティアニメーションサークル、ウィルスアニメコンプレックスフォーラムの各ファンクラブを紹介。	未定
リバーヒルソフト	「リフレインラブ2」の動画を初公開。そして東京キャラクターショー限定のポスター配布やオリジナルグッズ販売など、「リフレインラブ2」の魅力満載。	○

もちろん「電撃屋」もやります！

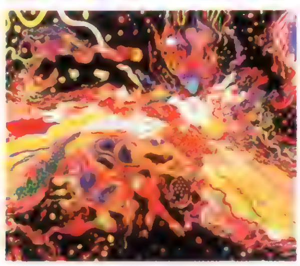
お茶の水、新宿、また「TGS'98春」でもご好評いただいた「電撃屋」も出店するぞ！　「悠久〜」、「お嬢様〜」グッズはもちろん、会場限定の「電撃屋」オリジナルグッズも発売予定だ。さらにDPS最新号（本誌）を持参した人に、各日先着1000名様限定で、今秋発売のPSソフト、「星の丘学園物語 学園祭」のポスターをプレゼント！ぜひ、遊びに来てね!!





◀▲写真は過去に開催された「電撃屋」の模様。当日は、豪華ゲストが来店するとの情報もあり!?

夏ではないけれど…待望のEVENTも開催決定！



▲写真は「New York Nights I」（©Yoshitaka Amano）。実際には横幅16メートルあるこの作品も展示される予定。ちなみにテレカ付き前売り券（大人¥2,000）も発売中。

本誌読者には「ファイナルファンタジー」シリーズのイラストで有名な、天野喜孝氏の個展「天野喜孝展〜THINK LIKE AMANO〜」が東京・上野の森美術館で開催される。ご存じ「FF」シリーズや、「グインサーガ」など多数のベストセラー小説のイラスト、そして海外で絶賛された多くの新作が展示され、天野喜孝の魅力のすべてを満喫できる内容なのはまちがいなし！　「FF VIII」の原画も展示される可能性も!?

天野喜孝展 〜THINK LIKE AMANO〜

▶9月29日〜10月11日 10:00〜　▶上野の森美術館（東京）
▶前売：一般¥1,000 高・大学生¥800 小・中¥600

天野喜孝展 〜THINK LIKE AMANO〜

CAMPAIGN キャンペーン

豪華商品を狙い撃ち(?)な企画登場!

『ガンバァール』イベント・「ナンバァール」



遊んで狙える一挙両得なキャンペーン!

店頭に貼られているポスターや、チラシなどですでに知っている人も多いかと思うが、ナムコの新作STG「ガンバァール」（8月6日発売）を記念して、豪華プレゼントキャンペーン「ナンバァール」が開催されるぞ。これは「ガンバァール」を店頭で、もしくは購入してプレイした人に、抽選で各種豪華商品が当たるというもの。購入を考えている人もそうでない人も、「ガンバァール」で遊んで「ナンバァール」に応募しよう！ 詳しい参加方法は下記参照。

キミとボクの参加方法

1.「初級」モードをプレイ!



プレイするステージは「キャッスル・オブ・ガンバァール」の「アーケード・初級」。ステージはどこでもかまわないぞ。

2.下2桁を記入し応募!

ソフト販売店に設置（全国7000店舗に配布）されている「応募葉書付きチラシ」に、プレイした得点の下2桁と必要事項を記入し、応募しよう（8月末日消印有効）。

3.幸運を祈って待つ!

後は自分の番号が当たることを信じて待つだけ。抽選は9月予定。

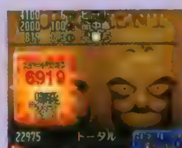
こんなBIGな商品が当たる

思わず応募したくなる豪華商品の当選者は、ある特殊な抽選方法で決められるのだ。その方法とは…

A賞:ソニー製DVDプレイヤーDVP-30 ×5名
B賞:パイオニア製CDプレイヤー「LOOPMASTER」 ×45名
C賞:CDクリーナー ×100名

当選番号はDPSが決めてきます!

各賞の番号は、各専門誌対抗の「ガンバァール」大会で決まる。もちろん本誌も参加だ。本誌が優勝すれば、A賞の番号は本誌が決めるのだ。



▶正確には勝った編集部の得点が当選番号になるぞ！

GOODS 新製品

基本は…夏らしさだけにあらず

HORI・新製品情報

周辺機器を追及し続けるホリの新製品が登場!


クリアボディ!


光ります!

ホリ電機から、2種類の夏らしい新製品が発売されるぞ。「コンパクトジョイスティック」は好評のジョイスティックの新色で、涼しげなクリアボディバージョン。その上、従来のものより価格が安くなり、場所をとらないコンパクトサイズになったのだ。「グリップコントローラPS光る」は片手で使える便利なコントローラ。こちらもクリアボディで、色は3色用意されている。しかもボタンが暗闇で光る蛍光仕様で、オシャレな新製品なのだ。

コンパクトジョイスティック
▶発売中 ▶¥2,980（税抜） ▶ホリ電機 （写真上）

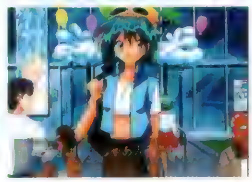
グリップコントローラPS光る(ブルー・ピンク・イエロー)
▶8月6日 ▶¥2,500（税抜） ▶ホリ電機 （写真下）

CAMPAIGN キャンペーン

予約してイベントにGo!

「恋愛候補生」予約キャンペーン

ソフトを予約してイベントで盛り上がろう!



9月に発売予定の「スターライトスクランブル 恋愛候補生」（ケイエスエス）が、予約Wキャンペーンを実施中だ。予約したときにもらえる応募ハガキにお店のスタンプを押してもらい、必要事項を明記してポストに投函しよう。抽選でイベント招待券などが手に入るチャンスが。詳細は以下の通りで、しめ切りは7月31日だ（消印有効）。

チャンスは2度ある

1.東京・大阪で開催されるイベントに招待!

9月に東京・大阪で開催される「恋愛候補生PS発売記念スペシャルイベント」に1500名をご招待。ヒロイン役の川澄綾子さんや飯塚雅弓さんなど、豪華声優陣が出演するぞ。ミニライブにトークショウ、OVAの先行上映など、内容盛りだくさんのイベントに参加できるチャーンス！

2.オリジナルグッズが当たる!

イベントのほかに、さらに抽選で2000名様にオリジナルグッズ（テレカ・ポストカードを各1000名分）が当たるチャンスも。これはイベントに当選していても、当たる可能性があるぞ。どちらも予約をしないとチャンスはないので、購入予定者は急いで予約しよう！

PRESENT プレゼント

『悠久2nd～』プレミアムグッズが続々登場!

『悠久2nd～』グッズ情報&プレゼント



悠久ファン必見のトレカプレゼントに注目!

つねに熱狂的なファンに支えられている「悠久」シリーズ。この夏も新しいグッズが発売されるぞ。1つは18日に発売された、『2nd』のトレカ・第2弾。全135種類で、描き下ろしイラストも満載だ。もう1つは6枚のカードを差し替えることで、表紙が変わるシステム手帳、「キャラクターズ プロファイル」だ。こちらは8月発売。



◀▲moo氏のイラストが魅惑的なこの2品。トレカの初回BOXを買うと、オリジナル特典カードがもれなく1枚ついてくる。最初で最後のチャンスだぞ！

トレーディングカード
▶発売中
▶¥400（1パック10枚・税別）
▶ビームエンタテインメント

キャラクターズプロファイル
▶8月28日（予）
▶¥5,800（税別）
▶ビームエンタテインメント

完全オリジナルカードをプレゼント!



超特製の悠久トレカを抽選で50名様にプレゼント。希望者はハガキに住所・氏名・年齢・電話番号を明記して、〒101-8305 ㈱メディアワークス DPS編集部・悠久トレカ係まで。（8月31日消印有効）

50名様に当たる!

はみだし 電撃情報ステーション

アークザラッド・オフィシャルファンクラブ誕生

……株式会社アーク・エンタテインメントから、「アークザラッド・オフィシャルファンクラブ」が発足したぞ。主に会誌・会報の発行（年4回）が中心で、「アーク」シリーズの情報やスタッフインタビュー、グッズの誌上通販などが掲載予定。会員限定のイベントも企画中とのことだ。「アーク」最新情報は真っ先に会報で知らせる予定なので、びっくりするような情報が手に入るかも。

入会希望者は、住所・氏名・年齢・性別・電話番号を記入のうえ、〒107-0052 東京都港区赤坂8-5-26赤坂DSビル株式会社アーク・エンタテインメント内 FC係まで送ろう。折り返し申し込み書が送られて来るぞ。（入会費無料・年会費¥3,000）電話での問い合わせは事務局（03-5771-2604）まで。

※「悠久トレカ」プレゼントは発送をもって発表にかえさせていただきます。


PlayStation
星の丘学園 学園祭
学園生活のステキな思い出、贈ります。
学園シミュレーションゲーム
10·22 発売予定
予価5,800円(税別)
星の丘学園物語
学園祭
キャンペーン実施中!
キャンペーン① 出張「学園祭」 ※このキャンペーンへのご応募は、学校(中学・高校・大学・専門学校)へ通っている方に限らせていただきます。
イベントコース(2校)
学園祭当日、ゲーム中に登場する声優さん1名がおじゃまします。司会との楽しいトークショウで盛り上がることまちがいなし! さらには特製パネル(B1サイズ)もプレゼント!
※学校側への交渉ができる方に限らせていただきます。
パネルコース(30校)
ゲームソフト「学園祭」のイラストで作成した、あなたの学校の学園祭の特製パネル(B1サイズ)をプレゼントしちゃいます。
ハガキに希望コース・あなたの名前・住所・電話番号・学校名・クラブ名・学園祭の開催日・ポスターに入れたい情報(日時・学校名・キャッチコピーなど)・学園祭でやりたいことを書いて、下記の住所の「出張学園祭」係までお送り下さい。
キャンペーン② 「学園祭」セル画プレゼントキャンペーン(200名)
①お店で体験版を最後まで遊ぶと表示される、日時と場所を控えておいて下さい。
②「学園祭」のソフトをプレイして、その日時にその場所へ行くと、パスワードが表示されます。
③そのパスワードとあなたの名前・住所・電話番号を書いて、下記の宛て先までお送り下さい。抽選で200名の方に、ゲームで使用したセル画をプレゼントします。
締切り ①は8月30日消印有効 ②は12月31日消印有効
宛て先 〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館
(株)メディアワークス 営業部 ○○○係
個性的な女の子たちとおしゃべりを重ねながら魅力を発見、
気に入った女の子と「学園祭」を成功させよう! 理想の学園
生活を楽しめる、学園恋愛シミュレーション!
MEDIAWORKS (株)メディアワークス 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館
ユーザーサポート TEL052-773-7083 URL http://www.mediaworks.co.jp/
©1998 アトリエ彩・Media Works Inc.
"PS" マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です

電撃ランキングステーション

今回の集計期間 6月22日～7月5日

6月25日発売のタイトルが、続々と売り上げトップ20にランクイン！ ついにサッカーゲーム人気の牙城も崩れさったか!?

売り上げ TOP20

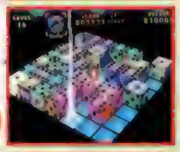
爆走デコトラ伝説～男一匹夢街道～
デコトラで公道を走る、独特なRCG。演歌調のBGMが、かなり好評。
■ヒューマン
■6月25日■RCG
■¥5,800■94,128
初登場



ダブルキャスト
「やるドラ」シリーズの第1弾。アニメーションのボリュームが、スゴイ!!
■SCEI
■6月25日■AVG
■¥4,800■86,190
初登場



XI[sái]
店頭、コンビニの両方で好調な売れ行き。連続チェインの記録に挑戦しよう！
■SCEI
■6月18日■PZG
■¥4,800■80,500
前回 3



ワールドサッカー実況ウイニングイレブン3 World Cup France'98
惜しくもランクダウン。しかし、ポイント的には、まだまだ残りそうな気配も？
■コナミ
■5月28日■SPG
■¥5,800■75,193
前回 1



FIFA ROAD TO WORLD CUP98
「実況～」とともにランクダウンしたが、なかなか息の長い売れ行きを見せている。
■エレクトロニック・アーツ・スクウェア
■5月14日■SPG
■¥5,800■43,222
前回 2



順位	タイトル	データ	前回
6	コンビネーションプロサッカー～Jリーグの監督になって世界をめざせ!!～	■アクセラ／6月18日／SLG／40,329	前回 4
7	スレイヤーズろいやる	■角川書店/ESP／6月25日／RPG／21,599	初登場
8	SHADOW TOWER(シャドウ タワー)	■フロム・ソフトウェア／6月25日 RPG／19,908	初登場
9	'98甲子園	■魔法／6月18日／SLG／16,995	前回 5
10	リアルバウト餓狼伝説スペシャルDOMINATED MIND	■SNK／6月25日／対戦ACT／15,084	初登場
11	チョロQマリン Qボート	■タカラ／6月25日 RCG／13,767	初登場
12	みんなのGOLF	■SCEI／97年7月17日／SPG／11,504	前回 3
13	ワールドスタジアム2	■ナムコ／4月29日／SPG／10,038	前回 [illegible]
14	グランツーリスモ	■SCEI／97年12月23日／RCG／9,956	前回 11
15	鉄拳3	■ナムコ 3月26日 対戦ACT 9,574	前回 12
16	ポケットファイター	■カプコン／6月11日／対戦ACT／9,300	前回 [illegible]
17	パラサイト・イヴ	■スクウェア／3月29日／RPG／8,665	前回 13
18	実戦パチスロ必勝法! サミーレヴォリューション	■サミー／6月25日 SLG／7,446	初登場
19	精霊召喚～プリンセス・オブ・ダークネス～	■翔泳社 6月25日／S・RPG／7,207	初登場
20	Parlor! PRO3 パチンコ実機シミュレーションゲーム	■日本テレネット／6月25日／SLG／6,847	初登場

前評判 TOP20

順位	タイトル	データ	前回
1	ファイナルファンタジーVIII	■スクウェア／冬予定／RPG／24,475	前回 1
2	スターオーシャン セカンドストーリー	■エニックス／7月30日／RPG／14,384	前回 2
3	ドラゴンクエストVII	■エニックス／99年夏予定／RPG／8,587	前回 4
4	To Heart	■アクア／冬予定／AVG／7,299	前回 5
5	季節を抱きしめて	■SCEI／7月23日／AVG／7,085	初登場
6	新世代ロボット戦記 ブレイブサーガ	■タカラ／12月予定／S・RPG／5,970	前回 6
7	私立ジャスティス学園	■カプコン／7月30日／対戦ACT／5,749	前回 7
8	お嬢様特急	■メディアワークス／7月30日／AVG／4,423	前回 13
9	メタルギア ソリッド	■コナミ／9月3日／ACT／4,414	前回 11
10	勇者王ガオガイガー	■タカラ／冬予定／AVG／4,200	再登場
11	エリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士2～	■ガスト／98年予定／RPG／3,980	前回 8
12	実況パワフルプロ野球'98開幕版	■コナミ／7月23日／SPG／3,537	前回 10
13	Blaze&Blade Busters	■T&Eソフト／9月23日／A・RPG／3,524	前回 12
14	SDガンダムGGENERATION	■バンダイ／8月予定／SLG／3,515	前回 14
15	影牢～刻命館 真章～	■テクモ／7月23日／ACT／3,096	前回 16
16	封神演義	■光栄／9月10日／S・RPG／3,087	前回 17
17	センチメンタルジャーニー	■バンプレスト／9月予定／TBL／2,873	前回 15
18	幻想水滸伝II	■コナミ／冬予定／RPG／2,653	前回 9
19	いただきストリート ゴージャスキング	■エニックス／秋予定／TBL／2,433	前回 18
20	黒い瞳のノア～Cielgris Fantasm～	■ガスト／秋予定／RPG／2,210	前回 20

読者人気 TOP20

順位	タイトル	データ	前回
1	ファイナルファンタジーVII	■スクウェア／97年1月31日／RPG／15,028	前回 1
2	ゼノギアス	■スクウェア／2月11日／RPG／6,655	前回 2
3	悠久幻想曲2nd Album	■メディアワークス／3月26日／SLG／6,413	前回 10
4	悠久幻想曲	■メディアワークス／97年8月28日／SLG／6,383	再登場
5	ファイナルファンタジータクティクス	■スクウェア／97年6月20日／S・RPG／5,527	前回 4
6	テイルズ オブ デスティニー	■ナムコ／97年12月23日／RPG／5,306	前回 3
7	ダブルキャスト	■SCEI／6月25日／AVG／5,086	初登場
8	みつめてナイト	■コナミ／3月19日／SLG／4,423	前回 17
9	バイオハザード2	■カプコン／1月29日／AVG／4,200	前回 5
10	鉄拳3	■ナムコ／3月26日／対戦ACT／3,980	前回 6
11	グランツーリスモ	■SCEI／97年12月23日／RCG／3,532	前回 8
12	女神異聞録ペルソナ	■アトラス／96年9月20日／RPG／3,096	前回 11
13	マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～	■ガスト／97年5月23日／RPG／2,873	前回 9
14	ときめきメモリアル～forever with you～	■コナミ／95年10月13日／SLG／2,861	前回 18
15	パラサイト・イヴ	■スクウェア／3月29日／RPG／2,433	前回 7
16	ワイルド アームズ	■SCEI／96年12月20日／RPG／2,424	前回 14
17	Blaze&Blade～Eternal Quest～	■T&Eソフト／1月29日／A・RPG／2,210	前回 13
18	アークザラッドII	■SCEI／96年11月1日／RPG／1,547	前回 15
19	Guilty Gear(ギルティ・ギア)	■アークシステムワークス／4月23日／対戦ACT／1,540	前回 30
20	新スーパーロボット大戦	■バンプレスト／96年12月27日／SLG／1,534	再登場

ランキング・チェック

日本の全敗～ワールドカップの終幕を受けて、サッカーゲーム強しの傾向はひと段落ついたようだ（とはいっても10位内に3タイトルもサッカーゲームが入っている。同一ジャンルどころか、同一の主題でこれは驚異的な結果だろう）。さぁ、そのサッカー旋風が過ぎた直後、注目の第1位は……「爆走デコトラ伝説」！ なんといっても「男一匹夢街道」である（笑）。発売目前になって大量にTV－CMが放映されたSCEIの「XI」や、「やるドラ」第1弾「ダブルキャスト」を抑えてのV1達成である。果たして連覇はあるのか？ それともやはり「男一匹」、夢に散るのか？ 次回のランキングに注目したい。そのほかにも、初登場で「スレイヤーズろいやる」「シャドウタワー」の2本のRPGがランクインした。SPGやRCGなどに押されがちなPS市場にあっても、やはりRPGは確かな支持を得ているようだ。

前評判ランキングでは、「ダブルキャスト」に引っ張られる格好で「やるドラ」第2弾「季節を抱きしめて」が初登場5位。売り上げランキングでもワンツーが狙えるかも？ また、読者人気ランキングでは、「悠久」2タイトルが3位と4位に並んだ。

データ提供協力：デジキューブ、ブルート ※ランキングは編集部が独自に集計したものです。



増刊D10は体験版超満載

電撃PlayStation D10 (Vol.82)

「FFⅧ」のムービーはD10でチェックしよう!!

■体験版
- 光栄 スペシャル
- メリーメント・キャリング・キャラバン
- ビキーニャ! EX
- ドキドキプリティリーグ 熱血乙女青春記
- オーバーブラッド2
- 川のぬし釣り ~秘境を求めて~
- ピンパシスペシャル
- XI[sai]デモ版

8/17発売・¥980

買う買う買ってしまう

宇宙一計画「作戦その8」発動!



さらに激厚攻略単行本が
一挙2冊同時発売
7/30発売・¥950
本体価格



フレンズ
〜青春の輝き〜
スレイヤーズろいやる2
お嬢様特急
星奈
ストップ！
私は星奈、『さん』も『ちゃん』も
つけちゃダメ！
Pia♥キャロットへようこそ!2
ルームメイトW／お嬢様を狙え!／他
特集 超・美少女主義5
あの美少女たちの秘密をバッチリスクープ！電撃ならではのスーパー特集!!
付録 サターンウラワザ王'98 BESTセレクション125
キミのソフト資産を有効活用しよう！名物付録の98年版、ついに登場!!
ドリームキャスト
特集 大白熱!!
ドリームキャストがいよいよ本格的に動き出した!
その性能から同時発売ソフトまでを徹底追及!!
SONIC Adventure 発表会
新作情報続々公開!
モンスターブリード
キミだけのモンスターをドリキャス牧場で育てよう!
メルクリウスプリティ
パソコンで人気の人造美少女育成ゲームが移植される!
絶賛発売中
定価550円(税込)
電撃 セガサターン VOL.26
SEGA SATURN
©フェアリーテール／NEC インターチャネル　イラスト 水谷とおる　©神坂一・あらいずみるい／角川書店／テレビ東京・SOFTX・丸紅／「スレイヤーズ」製作委員会　©1998 角川書店
©Seven Bright・あかほりさとる事務所・メディアワークス　©NEC インターチャネル・サイベル・GONZO　©1998 NEC インターチャネル／LONGSHOT／スタック／HEDROOM　イラスト 中村博文
発行●メディアワークス　発売●主婦の友社
お問い合せ▶03・5280・7550(主婦の友社特販部)
メディアワークスのホームページ⇒http://www.mediaworks.co.jp/


"PlayStation" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
PlayStation
Noël ~La neige~ ™
Special
Special Price ¥3,800 (税抜)
1998.8.6 ON SALE!
ノエル～ラ･ネージュ～スペシャル
SLPS 01515 3,800円(税抜)
早くも「ノエル～ラ･ネージュ」の新作が登場!「ラ･ネージュ」のエンディング以降のお話です。それぞれの道を歩みだした3人ともう一度ちょっとだけお話をすることができちゃいます。さらに、ファン待望のキャラクターとの通信(?)対戦ミニゲームも搭載!
あの三人にまた会える…ね。
'98.9/26 発売予定
CD
ノエル～ラ･ネージュ～
門倉千紗都ミニアルバム(仮)
PICW-5002 予価 1,800円(税抜)
お待たせしました! 門倉千紗都がいよいよデビュー?? CD"ランデヴー"収録の「Merry X'mas」、"タスクランチャー"特典の「Girl's Age」、そして"ラ･ネージュ スペシャル"のエンディング曲「モノローグ」を新アレンジ&新録音! さらに新曲3曲を収録したミニアルバムです! 歌うのはもちろん、歌唱力抜群の水樹奈々ちゃん!「ノエル～ラ･ネージュ」の世界を音楽で綴ります。
'98.9/25 発売予定
Windows98 / 95 / NT4.0
ノエル
デスクトップキャラクター(仮)
PIRW-1024 予価 8,800円(税抜)
おなじみのノエル･キャラクターが、とうとうチビキャラになった! あなたのデスクトップ上で動きまわる! あなたの言葉に反応する! 音声認識を使った新しい「ノエル」パソコンソフトです! お邪魔でなければ、おそばにおいてやって下さい!(プロデューサー談)
PIONEER LDC
ダブル キャンペーン実施!
1000名様
3000名様
©1998 PIONEER LDC,INC. ALL RIGHTS RESERVED.

NEXT
次号予告
ISSUE

次号は、約１カ月後の発売。その分パワー充実のVol.83は、『武蔵伝』『スターオーシャン』の徹底攻略第２弾と、厳選された特報の目白押しだ!!

●Coming Soon!

BRAVE FENCER武蔵伝／スターオーシャン　セカンドストーリー／メタルギア　ソリッド／私立ジャスティス学園／チョコボの不思議なダンジョン２／他特報多数

電撃PlayStation Vol.83は
8月28日(金)発売



表紙イラスト●スターオーシャンセカンドストーリー
©1998 tri-Ace inc.LINKS Minato Koio.ENIX
イラスト／伊藤勇太
アートディレクション●グァバモリオカ
ロゴデザイン●デザインクレスト(朝倉哲也)

ワンセンテンス・ボイス

次号はお盆進行のために、電撃PS本誌の発売は約１カ月後の８月28日となります。それが物足りない人もご安心を。今までの攻略付録の集大成"攻略ステーションEXⅡ・Ⅲ"が７月30日発売、CD増刊D10が８月17日発売、と電撃シリーズは休みなく発売されます。

What's D?

CD-ROM付録付き増刊号隔月発売中

D10は、待望の『FFⅧ』ムービーに加え、光栄スペシャルとして、この秋注目の３タイトルの体験版、ムービーを収録。合計９つの体験版、４つのムービーで贈る大ボリューム版なのだ!!

電撃PlayStation D10 次号D10は、8月17日(月)発売

電撃PlayStation Vol.81

1998年8月28日発行　第4巻　第19号　通巻77号

■発行人　染谷恵司
■編集人　渡部雅人
■発行所　メディアワークス
〒101-8305　東京都千代田区神田駿河台１－８
電話(編集)03-5281-5222(広告)03-5281-5205
■発売元　主婦の友社
〒101-8911　東京都千代田区神田駿河台２－９
電話(営業)03-5280-7550
■印刷所　図書印刷株式会社
■写植　オノ・エーワン　スタジオ・サン

STAFF

[編集長] 渡部雅人
[副編集長] 佐藤晴美、倉西誠一
[デスク] 藤原保、千木良慎二、諏訪浩樹
[編集] 羽岡義晴、梅田格、秋山力矢、高橋輝、松崎啓太郎、田島勝、中川大明、宮田公彦、高橋智也、大山卓也、宮下雅史、宮原淳、宮崎洋平、宮崎義憲、森澤信彦、鈴木和好
[ライター]本内新太郎、中村泰宏(CHI)、佐藤裕志、川口一、清水拓、城イドム、佐藤光伸、広瀬絵美、中里一雅、藤平吉和、岩崎誠、藤井幹順、斎藤直樹、林田あつし、鈴木祐子、西谷英晃(超音速)、長谷川雅宏、高橋和広、三井一穂、田中弘二、岩崎幸一、関根昌昭、チョップ、千木良章、川村俊陽、草野テツオ、片山和哉、大竹雅法
[アシスタント] 下川憲一、飯塚幸正、三輪邦宏
[デザイナー]斎藤和代、羽沢組、田代浩二郎、マイクロフィッシュ、風間芳子、シンプリィ、安野美奈子、クスコムーチョ、佐藤竜一郎、オフィス青空、三上良枝、石丸千賀子、スペース・マオ、小松崎祐子、デザインクレスト、杉田デザイン・オフィス、トム、松井咲子
[写真] 林久平、林克典、江尻宏明、田中修一、牧田優一、ENTANIA

Letters おたよりのあて先

〒101-8305
㈱メディアワークス
電撃PlayStation編集部　○○○係
[ホームページアドレス]
URL:http://www.mediaworks.co.jp/

広告索引
AD INDEX

NEW SOFT SCHEDULE

電撃PlayStation新作ソフトスケジュール

●7月発売のソフト

1	23日	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96(ザ・ベスト)	SNK	¥2800／対戦ACT	
2	23日	真説サムライスピリッツ武士道烈伝(ザ・ベスト)	[illegible]	[illegible]／RPG	
3	23日	リアルバウト餓狼伝説(ザ・ベスト)	[illegible]	[illegible]／対戦ACT	
4	23日	新世紀エヴァンゲリオン エヴァと愉快な仲間たち	ガイナックス	¥6800／TBL	
5	23日	SKI AIR MIX	キッド	¥4800／SPG	
6	23日	ウイニングポスト2 プログラム'96(ザ・ベスト)	光栄	¥2800／SLG	
7	23日	実況パワフルプロ野球'98開幕版	コナミ	¥5800／SPG	98
8	23日	遊戯王モンスターカプセルブリード&バトル	コナミ	¥5800／SLG	
9	23日	みさきアグレッシヴ!	翔泳社	¥5800／SLG	139
10	23日	季節を抱きしめて	SCEI	¥4800／AVG	94
11	23日	チョロQ 2 (ザ・ベスト)	[illegible]	[illegible]／RCG	
12	23日	全日本女子プロレス 女王伝説 ～夢の対抗戦～	ティー・イー・エヌ研究所	¥5800／ACT	184
13	23日	影牢～刻命館 真章～	テクモ	¥5800／ACT	120+134
14	23日	ギャロップレーサー2(ザ・ベスト)	[illegible]	[illegible]／RCG	
15	23日	シルエットミラージュ REPROGRAMMED HOPE	トレジャー／ESP	¥5800／ACT	
16	23日	ドラゴンボールFINAL BOUT(ザ・ベスト)	バンダイ	¥2800／対戦ACT	
17	23日	ブルーブレイカーバースト～微笑みを貴方と～	ヒューマン	¥5800／A・AVG	
18	23日	ムーンライトシンドローム(ザ・ベスト)	ヒューマン	¥2800／AVG	
19	23日	オーバーブラッド2	リバーヒルソフト	¥6800／AVG	136
20	30日	キャロムショット2～スーパーリアル3Dビリヤード～	アジェンダ	¥5800／TBL	121
21	30日	3D格闘ツクール	アスキー	¥5800／ETC	
22	30日	卒業M	イースリースタッフ	¥6800／AVG	121
23	30日	スターオーシャン セカンドストーリー	エニックス	¥6800／RPG	70+121
24	30日	ハロー チャーリー(HELLO CHARLIE)	エニックス	¥5800／ACT	121+180
25	30日	私立ジャスティス学園	カプコン	¥6800／対戦ACT	86+121
26	30日	アンジェリーク デュエット	光栄	¥7800／SLG	122
27	30日	アンジェリーク デュエット プレミアムBOX	光栄	¥9800／SLG	
28	30日	グラディウス外伝(ザ・ベスト)	コナミ	¥2800 STG	
29	30日	ブリーディングスタッド2	コナミ	¥5800予定／SLG	122+179
30	30日	Hard Boiled～神経塔を破壊せよ～	ジーク	¥5800／STG	122
31	30日	爆走兄弟レッツ&ゴー!! エターナルウィングス	ジャレコ	¥5800／RCG	122
32	30日	ファイヤーパニック～マックのレスキュー大作戦～	SCEI	¥5800／ACT	122
33	30日	ゆうわくオフィス恋愛課	タカラ	¥5800／SLG	122+131
34	30日	バウンティソード・ダブルエッジ	パイオニアLDC	¥5800／RPG	122
35	30日	Epica Stella ～エピカ・ステラ～	ヒューマン	¥5800／S・RPG	122
36	30日	夢☆色いろ～夢美が丘学園高等学校第33期生～	フェザード	¥5800／SLG	123
37	30日	お嬢様特急	メディアワークス	¥6800／AVG	90+121
38	30日	秘密結社Q	ライトスタッフ	¥5800／SLG	123

●8月発売のソフト

39	6日	トラップガンナー	アトラス	¥5800／ACT	123
40	6日	倉庫番ベーシック2	アンバランス	¥3480／PZG	123
41	6日	トランスポートタイクーン3D～目指せ輸送王～	アンバランス	¥5800／SLG	124
42	6日	メリーメント・キャリング・キャラバン	イマディオ	¥5800／SLG	123
43	6日	バイオハザード 2 デュアルショックバージョン	カプコン	¥4800／AVG	
44	6日	バイオハザードディレクターズカット デュアルショックバージョン	カプコン	¥3800／AVG	
45	6日	3×3EYES ～転輪王幻夢～	キングレコード	¥6800／RPG	
46	6日	あのこどこのこ	サクセス	¥5800／TBL	123
47	6日	DRAGON SEEDS～最終進化形態～	ジャレコ	¥5800／SLG	123
48	6日	THE LAST REPORT	ショウエイシステム	¥5800／AVG	123
49	6日	ALIVE(アライブ)	セネット エンタテイメント	¥6800／AVG	123
50	6日	JetMoto'98	SCEI	¥5800／RCG	
51	6日	パズルボブル4	タイトー	¥4800／PZG	
52	6日	ウキウキ釣り天国～川物語～	テイチク	¥5800／SLG	124+183
53	6日	鋼[illegible]戦記	トンキンハウス	¥5800／S・RPG	124
54	6日	陸釣王(おかっぱりおう)	ナグザット	¥5800／SLG	
55	6日	ガンバァール	ナムコ	¥5800／STG	
56	6日	パチスロ完全攻略～ユニバーサル公式ガイドvol. 3～	日本シスコン	¥6800／SLG	183
57	6日	ファミリーボウリング	日本物産	¥5800／SPG	124
58	6日	NOëL ～La neige～Special	パイオニアLDC	¥3800／ETC	
59	6日	BOMBERMANファンタジーレース	ハドソン	¥5800／RCG	124
60	6日	新スーパーロボット大戦(ザ・ベスト)	バンプレスト	¥2800／S・RPG	
61	6日	マイホームドリーム(ザ・ベスト)	ビクターソフト	¥2800 SLG	
62	6日	ザ・ドラッグストア～マツモトキヨシでお買いもの!～	ヒューマン	¥5800／SLG	124
63	6日	ワールドプロテニス98	マグノリア	¥4800／SPG	
64	6日	ワールド・ネバーランド～オルルド王国物語～(ザ・ベスト)	リバーヒルソフト	¥2800／SLG	
65	13日	花と龍	アイマックス	¥5800／TBL	
66	13日	エルフを狩るモノたちII	アルトロン	¥7800／AVG	
67	13日	快速天使	テクノソレイユ	¥5800／ACT	
68	13日	プリンセスメーカーポケット大作戦	ナインライブス	¥4800／PZG	
69	13日	Echo Night	フロム・ソフトウェア	¥5800／AVG	
70	13日	ドリーム・ジェネレーション～恋か?仕事か!?…～	メサイヤ	¥6300／SLG	
71	13日	クレイマン・クレイマン2～スカルモンキーのぎゃくしゅう～	リバーヒルソフト	¥5800予定／ACT	
72	20日	実戦パチスロ徹底攻略 SPEED・CR金剛寺3	カルチュア・パブリッシャーズ	¥4800／SLG	
73	20日	必殺パチスロステーション	サンソフト	¥5800／SLG	
74	20日	川のぬし釣り～秘境を求めて～	パック・イン・ソフト	¥4800／RPG	177
75	27日	時空探偵DD2～叛逆のアプサラル～	アスキー	¥6800／AVG	
76	27日	にじいろトゥインクル～ぐるぐる大作戦～	アスキー	¥5800／PZG	
77	27日	ドキドキプリティリーグ 熱血乙女青春記	エクシングエンタテイメント	¥5800／SLG	178
78	27日	ザ・キング・オブ・ファイターズ京	SNK／夢工房	¥5800／AVG	
79	27日	アストロノーカ	エニックス	¥6800／SLG	
80	27日	カプコンジェネレーション第1集～撃墜王の時代～	カプコン	¥5800／ETC	180
81	27日	KING of BOWLING 2～プロフェッショナル編～	ココナッツジャパンエンターテイメント	¥5800／SPG	
82	27日	Dancing Bladeかってに桃天使!	コナミ	¥5800／AVG	
83	27日	The Legend of Heroes IV 朱紅い雫	GMF	¥5800／RPG	
84	27日	パーラーステーション	GMF	¥5800／SLG	
85	27日	G・T・A グランドセフトオート	シスコンエンタテイメント	¥6800／ACT	
86	27日	LUCIFERD	ティー・イー・エヌ研究所	¥5800／AVG	
87	27日	銃夢～火星の記憶	バンプレスト	¥6800予定／A・RPG	
88	27日	初恋ばれんたいんスペシャル	ファミリーソフト	¥5800／SLG	
89	8月	アバラバーン	タカラ	¥5800／ACT	
90	8月	SDガンダムGGENERATION	バンダイ	¥6800予定／SLG	

●夏予定のソフト

91	夏	Kitty the Kool!(仮)	イマジニア	未定／ACT	
92	夏	ギャングウェイ・モンスターズ	SME	¥5800予定／ACT	
93	夏	Fighting Eyes	SOLAN	未定／対戦ACT	
94	夏	SPAWN THE ETERNAL	ハドソン	¥5800／ACT	183

●9月発売のソフト

95	3日	メタルギア ソリッド	コナミ	¥6800予定／ACT	166
96	3日	メタルギア ソリッド プレミアムパッケージ(仮)	コナミ	¥9800予定／ACT	
97	3日	風の丘公園にて	テクノソフト	¥5800／AVG	
98	3日	毎日[illegible]曜日	バンダイ	¥5800予定／SLG	
99	3日	Mystic Mind～揺れる想い～	毎日コミュニケーションズ	¥6800／SLG	
100	10日	カクテル・ハーモニー	アストロール	¥5800／SLG	
101	10日	怒首領蜂	エス・ピー・エス	¥5800／STG	
102	10日	DEBUT21	NECインターチャネル	¥6800／SLG	
103	10日	封神演義	光栄	¥6800／S・RPG	
104	10日	ドルフィンズドリーム	コナミ	¥5800予定／AVG	
105	10日	JaJa馬カルテット Mega Dream Destruction+(Plus)	GMF	¥6800予定／SLG	179
106	10日	ウキウキ釣り天国～人魚伝説の謎～(DS対応)	テイチク	¥4800／SLG	
107	17日	シミュレーションRPGツクール	アスキー	¥5800／ETC	
108	17日	GUBBLE	アスク	¥4800／ACT	
109	17日	峠MAX2	アトラス	¥5800／RCG	
110	17日	蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史	光栄	¥6800／SLG	180
111	17日	ビシバシスペシャル	コナミ	¥5800予定／ETC	177
112	17日	Knight&BABY	タムソフト	未定／RPG	
113	17日	U.P.P.(ユーピーピー)	パンサーソフトウェア	¥4800／PZG	
114	17日	スピンテイル	バンダイ	¥5800予定／ACT	
115	17日	蘭未ちゃんの大江戸すごろく 慶応遊撃隊外伝	ビクターソフト	¥5800予定／TBL	
116	23日	童夢の野望2 The Race of Champions	OZクラブ	¥6800予定／SLG	
117	23日	カプコンジェネレーション第2集～魔界と騎士～	カプコン	¥5800／ACT	
118	23日	スターライトスクランブル 恋愛候補生	ケイエスエス	¥5800／SLG	
119	23日	織田信長伝	光栄	¥6800／SLG	
120	23日	三國志II	光栄	¥5800／SLG	
121	23日	DESTREGA	光栄	¥5800／対戦ACT	176
122	23日	つんつん組～すうじでぷにぷに～	講談社	¥4300／PZG	183
123	23日	beat mania	コナミ	¥5800／ETC	
124	23日	上海 真的武勇	サンソフト	¥5800／PZG	
125	23日	DX億万長者ゲームII	タカラ	¥5800予定／TBL	
126	23日	Blaze&Blade Busters	T&Eソフト	¥4800／A・RPG	
127	23日	ナムコアンソロジー2	ナムコ	¥5800／ETC	
128	23日	フィフス・エレメント	ハドソン	¥5800／ACT	182
129	23日	スレイヤーズわんだほ～	バンプレスト	¥6800予定／RPG	
130	23日	スター・ウォーズ マスターズ オブ テラス・カシ	ビーピーエス	¥5800／対戦ACT	
131	23日	本格将棋「将棋王」	童	¥1980／TBL	
132	上旬	どきどきポヤッチオ	キングレコード	¥5800／RPG	
133	9月	ナビット	アートディンク	¥5800予定／SLG	
134	9月	スペクトラルフォース2	アイディアファクトリー	¥5800／SLG	
135	9月	気まぐれマイベイビィ～娘のスゴロク成長記～	アクセラ	¥4800／TBL	
136	9月	ザ・ゲームメーカー～売れ売れ100万本げっとだぜ!～	アクセラ	¥5800／SLG	
137	9月	エンドセクター	アスキー	¥5800／RPG	174
138	9月	デザエモン Kids!	アテナ	¥5800／ETC	
139	9月	オーバードライビンIII	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	¥5800／RCG	
140	9月	ジオメトリーデュエル	タカラ	¥5800／AVG	
141	9月	アドヴァンストV.G.2	テイジイエル	¥5800／対戦ACT	
142	9月	キャプテンコマンドー	NEW	¥4800予定／ACT	
143	9月	serial experiments lain	パイオニアLDC	¥5800／ETC	
144	9月	パイロットになろう!	パック・イン・ソフト	¥5800／SLG	
145	9月	POWER LEAGUE	ハドソン	¥5800予定／SPG	
146	9月	ミリオンクラシック	バンダイ	¥6800／SLG	
147	9月	センチメンタルジャーニー	バンプレスト	¥6800予定／TBL	168
148	9月	[illegible]	ヒューマン	¥6300予定／AVG	
149	9月	御神楽少女探偵団	ヒューマン	¥6800予定／AVG	
150	9月	ラリー・デ・アフリカ	プリズムアーツ	¥5800予定／RCG	

●10月発売のソフト

151	1日	efficus この想いを君に…	元気	¥6800／SLG	
152	1日	バスアングラー	コナミ	¥5800／SPG	
153	8日	三國志VI	光栄	¥9800／SLG	180
154	15日	グラニュー島! 大冒険	秀和システム	¥5800予定／RCG	
155	15日	ひみつ戦隊メタモルV デラックス	毎日コミュニケーションズ	¥6800／AVG	
156	22日	火星物語	アスキー	未定／RPG	片観音
157	22日	火星物語(10大付録付き限定版)	アスキー	未定／RPG	
158	22日	LSD	アスミック・エース エンタテインメント	¥4800／ETC	
159	22日	ZIG ZAG BALL	UPSTAR	¥5800予定／ACT	
160	22日	星の丘学園物語 学園祭	メディアワークス	¥5800／SLG	
161	29日	アフレイドギア	アスミック・エース エンタテインメント	¥5800予定／SLG	
162	上旬	サンコレBEST「おーちゃんのお絵描きロジック」	サンソフト	¥2800／PZG	
163	上旬	サンコレBEST「麻雀ステーション MAZIN」	サンソフト	¥2800／TBL	
164	中旬	ストリート・ボーダーズ	マイクロキャビン	¥5800／ACT	
165	下旬	日本プロ麻雀連盟公認 本格プロ麻雀 真・徹萬	ナグザット	¥4800／TBL	
166	下旬	Parlor! PRO4 パチンコ実機シミュレーションゲーム	日本テレネット	¥5200／SLG	
167	10月	五竜陣	アスク	未定／PZG	
168	10月	最強の囲碁	アンバランス	¥7800／TBL	
169	10月	ガーディアン リコール ～守護獣召喚～	エクシングエンタテイメント	¥6800／S・RPG	

ジャンルの表記　ACT●アクション　対戦ACT●対戦格闘アクション　STG●シューティング　SLG●シミュレーション　RPG●ロールプレイング　A・RPG●アクション・ロールプレイング　S・RPG●シミュレーション・ロールプレイング　RCG●レースゲーム　PZG●パズル　SPG●スポーツ　AVG●アドベンチャー　TBL●テーブル　ETC●その他

No.	時期	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	頁
170	10月	メジャーリーグベースボール トリプルプレイ99	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	¥5800／SPG	
171	10月	サイレントメビウス CASE:TITANIC	ガイナックス	¥5800予定／AVG	
172	10月	カプコンジェネレーション第3集~ここに歴史始まる~	カプコン	¥5800／ETC	
173	10月	DUKE NUKEM	キングレコード	¥5800／STG	
174	10月	鈴鹿8時間耐久ロードレース チーム運営シミュレーション	ココナッツジャパンエンターテイメント	¥5800／SLG	
175	10月	サンパギータ	SCEI	未定／AVG	
176	10月	アームド・ファイター	バンプレスト	¥5800予定／対戦ACT	
177	10月	猫なカ・ン・ケ・イ	ビクターソフト	¥5800予定／SLG	
178	10月	目指せミリオンセラー~輝け第1回新人アイドル歌謡大賞~	FPS	¥4800／TBL	

●11月発売のソフト

No.	時期	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	頁
179	上旬	アイルトン・セナ カートデュエル スペシャル	ギャップス	¥5800／RCG	
180	下旬	バトルシップヤマト	ロックウェルインターナショナル	¥3800／STG	
181	11月	ゲームソフトをつくろう	イマジニア	未定／SLG	180
182	11月	カプコンジェネレーション第4集~孤高の英雄~	カプコン	¥5800／ETC	
183	11月	1on 1	ジョルダン	¥5800／SPG	
184	11月	雪割りの花	SCEI	未定／AVG	
185	11月	キョロちゃんのプリクラ大作戦	トミー	¥5800／ACT	
186	11月	プリンセスメーカーGO!GO!プリンセス	ナインライブス	¥5800／TBL	
187	11月	リベログランデ	ナムコ	未定／SPG	38
188	11月	破壊王~KING of CRUSHER~	ファブコミュニケーションズ	¥5800／ACT	
189	11月	あの素晴しい弁当を2度3度	ポリグラム	¥4800予定／SLG	
190	11月	最強 東大将棋	毎日コミュニケーションズ	¥6800予定／TBL	

●秋予定のソフト

No.	時期	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	頁
191	秋	モンスターコンプリワールド	アイディアファクトリー	¥5800予定／RPG	
192	秋	天下統一	アンバランス	未定／SLG	
193	秋	バトルアスリーテス 大運動会GTO	インクリメントP	¥5800予定／ACT	182
194	秋	幕末浪漫~月華の剣士	SNK	未定／対戦ACT	
195	秋	いただきストリート ゴージャスキング	エニックス	未定／TBL	181
196	秋	グレイトヒッツ	エニックス	未定／RPG	
197	秋	黒い瞳のノア~Cielgris Fantasm~	ガスト	¥5800予定／RPG	
198	秋	御意見無用II	ケイエスエス	¥5800予定／対戦ACT	
199	秋	TOY POP DREAMS(仮)	ケイエスエス	¥5800／SLG	40
200	秋	ジャーム―狙われた街―	ケーエージェイ	未定／RPG	
201	秋	だんじょん商店会~伝説の剣はじめました~	講談社	¥5800予定／RPG	
202	秋	BOYS BE… 2nd Season(仮)	講談社	¥5800予定／SLG	
203	秋	胸騒ぎの予感(仮)	講談社	未定／SLG	
204	秋	Dance!Dance!Dance!(仮)	コナミ	未定／ACT	
205	秋	武戯	コナミ	未定／対戦ACT	
206	秋	みつめてナイトR大冒険編	コナミ	未定／RPG	
207	冬	勇者王ガオガイガー	タカラ	¥6800／AVG	
208	秋	キミにSteady	シーディーブロス	未定／SLG	
209	秋	アナザー・マインド	スクウェア	未定／AVG	
210	秋	オアシスのポシェット	SECOMCAD	¥5800／SLG	
211	秋	レガイア伝説	SCEI	¥5800／RPG	173
212	秋	めぐり愛して	SME	未定／SLG	
213	秋	ピノッチアのみる夢	タカラ	¥5800／SLG	
214	秋	対戦!!ドリームサーカス(仮)	テイジイエル	未定／SLG	
215	秋	Juggernaut~戦慄の扉~	トンキンハウス	未定／AVG	
216	秋	日本プロ麻雀連盟公認 段位認定ソフト THEプロ麻雀	ナグザット	¥5800／TBL	
217	秋	The AIRS(エアーズ)	パック・イン・ソフト	未定／RPG	
218	秋	聖龍伝説~外伝~	バップ	¥5800／ACT	
219	秋	時をかける少女	バンダイ	¥5800予定／AVG	
220	秋	AZITO 2	バンプレスト	¥5800予定／SLG	175
221	秋	TNT(The Next TETRIS)ザ・ネクスト・テトリス	ビーピーエス	未定／PZG	
222	秋	久遠の絆	フォグ	未定／AVG	
223	秋	~es―古の記憶―	ベンチャーソフトウェア	¥5800予定／AVG	
224	秋	トランプしようよ!	ボトムアップ	¥4800／TBL	
225	秋	アルバレアの乙女~麗しの聖騎士たち~	メサイヤ	未定／SLG	
226	秋	ガルル~ライディング レヴォリューション~	メサイヤ	未定／RCG	

●12月以降予定のソフト

No.	時期	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	頁
227	10日	トゥルーラブストーリー2	アスキー	未定／SLG	
228	23日	山崎&西原のかっぱぎ麻雀講座「たぬきの皮算用」(仮)	メディアリング	未定／ETC	
229	下旬	チョコボの不思議なダンジョン2	スクウェア	未定／RPG	20
230	12月	サウザンドアームズ	アトラス	未定／RPG	
231	12月	カプコンジェネレーション第5集~格闘家たち~	カプコン	¥5800／ETC	
232	12月	バーガーバーガー2(仮)	ギャップス	¥5800／SLG	
233	12月	さくま式人生ゲーム	タカラ	未定／TBL	
234	12月	新世代ロボット戦記 ブレイブサーガ	タカラ	¥6800／S・RPG	172
235	12月	サウンドノベル・エボリューション1 弟切草 蘇生篇	チュンソフト	未定／AVG	34
236	12月	ゴジラ トレーディングバトル	東宝	¥6800／TBL	
237	12月	全日本プロレス(仮)	ヒューマン	未定／SPG	
238	12月	100万円クイズハンター	FPS	未定／ETC	
239	12月	エストポリス伝記II ルーイン チェイサーズ	フレックス	¥5800／RPG	
240	98年	R・TYPEΔ	アイレムソフトウェアエンジニアリング	未定／STG	
241	98年	なげっと~激録!ブルブル商店街~(仮)	アクティアート	¥5800予定／ACT	
242	98年	ウィザードリィ~DIMGUIL~	アスキー	¥6800／RPG	36
243	98年	マネーアイドル・エクスチェンジャー	アテナ	¥5800／PZG	
244	98年	Ash to Ash	イースリースタッフ	未定／SLG	
245	98年	エリーのアトリエ~ザールブルグの錬金術士2~	ガスト	¥5800予定／RPG	
246	98年	轟楽都市 OSAKA	キングレコード	¥6800予定／SLG	
247	98年	玉繭物語	元気	未定／RPG	
248	98年	頭文字D(仮)	講談社	¥5800予定／RCG	
249	98年	MTBダートクロス	サミー	¥5800／RCG	
250	98年	H.A.E.~BEELZEBUB~	GMF	¥5800予定／RCG	
251	98年	Final One ~into the mind~	GMF	¥5800予定／ACT	
252	98年	真髄・碁仙人(仮)	J・ウイング	¥8900予定／TBL	
253	98年	まじっく あにまる	J・ウイング	¥5800予定／PZG	
254	98年	ひとつや ふたつ… いつつや 怪談 日本たらればなしツアー②	システムサコム／グループ・タック	未定／AVG	
255	98年	EHRGEIZ(エアガイツ)	スクウェア	未定／対戦ACT	
256	98年	2999年のゲーム・キッズ	SCEI	¥2000予定／ETC	
257	98年	究極クイズ こたえてプリ~ズ	Tears	未定／PZG	
258	98年	LOVE GAME'S plus~かなり対戦テニス~(仮)	Tears	未定／SPG	
259	98年	火魅子伝 恋解	博報堂	¥6800／S・RPG	
260	98年	新世紀GPXサイバーフォーミュラSAGA(仮)	バップ	¥5800予定／RCG	
261	98年	ウェルトオブ・イストリア	ハドソン	未定／RPG	
262	98年	ボールディランド	バンプレスト	¥6800予定／SLG	
263	98年	Dear Friends	ビジュアルアーツ	¥5800／SLG	
264	98年	蜃気楼回廊	プレ・ステージ	¥5800／AVG	
265	98年	リフレインラブ2	リバーヒルソフト	未定／AVG	
266	98年末	幻想水滸伝II	コナミ	未定／RPG	26
267	1月	キメろ!ヒーロー学園!!	CSCメディアート	未定／SLG	
268	1月	サウンドノベル・エボリューション2 かまいたちの夜 特別篇	チュンソフト	未定／AVG	34
269	2月	モンスター・コレクション	角川書店／ESP	未定／RPG	
270	2月	プレッシャーゾーン(仮)	たき工房	未定／STG	
271	2月	サウンドノベル・エボリューション3 街 ~運命の交差点~	チュンソフト	未定／AVG	34
272	冬	オアシスロード	アイディアファクトリー	¥5800／RPG	
273	冬	To Heart	アクア	未定／AVG	170
274	冬	タワードリーム2	アクセラ	¥5800／TBL	
275	冬	バスランディング	アスキー	未定／SLG	
276	冬	1970年代風ロボットアニメ ゲッP―X	アローマ	未定／STG	
277	冬	エクソダスギルティー	イマディオ	未定／AVG	
278	冬	快刀乱麻	イマディオ	未定／SLG	
279	冬	MEREMANOID~マーメノイド	エクシングエンタテイメント	未定／RPG	183
280	冬	Little Lovers She so game	NTT出版／日経映像	¥6800予定／TBL	
281	冬	ブルムイ ブルムイ	カルチュア・パブリッシャーズ	未定／A・RPG	
282	冬	Zill O'll	光栄	¥6800予定／RPG	
283	冬	あいたくて…~your smiles in my heart~	コナミ	未定／SLG	
284	冬	DEEP FREEZE	サミー	未定／A・AVG	
285	冬	バトル昆虫記(仮)	ジャレコ	未定／S・RPG	
286	冬	ファイナルファンタジーVIII	スクウェア	未定／RPG	14
287	冬	ヴェクトライダーズシリーズ いつか 重なりあう未来(あした)へ	SME	未定／SLG	
288	冬	Sonata(ソナタ)	T&Eソフト	未定／RPG	180
289	冬	魔法使いになる方法	テイジイエル	未定／A・RPG	
290	冬	マール王国の人形姫	日本一ソフトウェア	未定／S・RPG	30
291	冬	ECSAFORM	バンダイビジュアル	¥6800予定／S・RPG	
292	冬	PATLABOR the GAME	バンダイビジュアル	未定／A・AVG	
293	冬	マクロスDIGITAL MISSION VF-X 2(仮)	バンダイビジュアル	未定／STG	
294	99年春	SYNCHRONICITY~シンクロニシティ(仮)	ADM	未定／AVG	
295	99年春	THE RUINS~ルーインズ(仮)	ADM	未定／AVG	
296	99年春	サーキットの狼II モデナの剣	エム・ティー・オー	未定／RCG	
297	99年春	チョコボ レーシング~幻界へのロード~	スクウェア	未定／RCG	21
298	99年夏	ドラゴンクエストVII	エニックス	未定／RPG	10
299	99年	爆弾小僧 スクープ・ザ・キッド(仮)	Tears	未定／AVG	
300	99年	ファーランドサーガ2 時の道標	テイジイエル	未定／S・RPG	
301	99年	ワールド・ネバーランド2~プルト共和国物語~	リバーヒルソフト	未定／SLG	183

●発売日未定のソフト

No.	時期	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	頁
302	未定	Wizard's Harmony ―another story―(仮)	アークシステムワークス	¥5500予定／SLG	
303	未定	厄惨	アイディアファクトリー	¥5800予定／AVG	
304	未定	ガレリアンズ	アスキー	未定／AVG	
305	未定	トリフェルズ魔法学園 初等部	アスキー	未定／AVG	
306	未定	宇宙機動VANARK(ヴァンアーク)	アスミック・エース エンタテインメント	未定／AVG	
307	未定	眠る繭	アスミック・エース エンタテインメント	未定／RPG	
308	未定	森の王国(仮)	アスミック・エース エンタテインメント	未定／S・RPG	
309	未定	ぼのぼーど	アミューズ	¥4800／TBL	
310	未定	イイナ	イマジニア	未定／SLG	
311	未定	デジタルアートコレクション ヒロ・ヤマガタ(仮)	イマジニア	¥2000予定／ETC	
312	未定	Cybernetic EMPIRE(サイバネティック エンパイア)	ウルフチーム	未定／A・AVG	
313	未定	ATHENA -Awakening From The Ordinary Life-	SNK／夢工房	未定／AVG	
314	未定	ユーラシアエクスプレス殺人事件	エニックス	未定／AVG	
315	未定	FAVORITE DEAR(フェイバリット・ディア)	NECインターチャネル	未定／SLG	
316	未定	メルクリウスプリティ	NECインターチャネル	未定／SLG	
317	未定	メイン・ローター(仮)	エフコンピュータエンターテイメント	¥5800／STG	
318	未定	Jリーグ エキサイトステージV1	エポック社	未定／SPG	
319	未定	ロビン・ロイドの冒険(仮)	ガスト	未定／A・AVG	
320	未定	ダンジョンズ&ドラゴンズ[R]コレクション	カプコン	¥5800／ACT	
321	未定	シェラザード伝説 黄金の帝国(仮)	カルチャーブレーン	未定／RPG	
322	未定	飛龍の拳コレクション(仮)	カルチャーブレーン	¥5800予定／ACT	
323	未定	ARKS1000	クレフ インベンション	未定／AVG	
324	未定	actua ICE HOCKEY	コナミ	¥4800予定／SPG	
325	未定	グリントグリッター	コナミ	未定／AVG	
326	未定	コントラ~レガシー・オブ・ウォー~	コナミ	未定／ACT	
327	未定	SILENT HILL(仮)	コナミ	未定／AVG	
328	未定	ジャージーデビルの大冒険	コナミ	未定／ACT	
329	未定	ときめきメモリアル2(仮)	コナミ	未定／SLG	
330	未定	ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.3(仮)	コナミ	未定／AVG	
331	未定	まじかるめでぃかる	コナミ	¥5800予定／RPG	
332	未定	GRUDA	サイバーテックデザイン	未定／SLG	
333	未定	DOOPERS	サイバーテックデザイン	未定／RCG	
334	未定	FENSER	サイバーテックデザイン	未定／SLG	
335	未定	PROJECT CHAOS	サイバーテックデザイン	未定／STG	
336	未定	HARD EDGE(仮)	サンソフト	未定／AVG	
337	未定	バーチャルリモコン(ヘリパートI)	スリーディ	未定／ETC	
338	未定	ハイパーツアー	スリーディ	未定／ACT	
339	未定	オメガブースト	SCEI	未定／STG	
340	未定	クラッシュ・バンディクー3(仮)	SCEI	未定／ACT	
341	未定	ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル	SCEI	未定／PZG	
342	未定	パラッパ2(仮)	SCEI	未定／未定	
343	未定	ワンダラーショック~1950アメリカンドリームズ~	SCEI	未定／TBL	
344	未定	駄菓子屋キッド	たき工房	未定／AVG	
345	未定	スノークィーン	東北新社	¥4800／ETC	
346	未定	だれでも銀河英雄伝説~GO!GO!カジノ編(仮)~	徳間書店	¥4800予定／TBL	
347	未定	だれでも銀河英雄伝説~GO!GO!すごろく編(仮)~	徳間書店	¥4800予定／TBL	
348	未定	Jump KID(仮)	NEW	未定／ACT	
349	未定	タイブレーク	バディ	未定／SPG	
350	未定	魔女っ子大作戦	バンダイ	未定／???	
351	未定	リアルロボット戦線	バンプレスト	¥6800予定／S・RPG	
352	未定	オーガリアン~亜人伝~(仮)	ビジュアルアーツ	未定／RPG	
353	未定	LIPROS(仮)	ビジュアルアーツ	未定／ACT	
354	未定	バックガイナー ~よみがえる勇者たち~完結編「そして、明日へ」	ピング	¥5800／SLG	
355	未定	猿田彦の暗号	フォーツーツー	未定／???	
356	未定	ぱいるあっぷ・まーち	プロシードユニ	¥5800／SLG	
357	未定	英雄志願	マイクロキャビン	¥6800／RPG	
358	未定	重装機兵ヴァルケン2	メサイヤ	未定／STG	
359	未定	スタンドアップコメディ	吉永事務所	未定／ETC	
360	未定	ピラミッドの謎	レイ	未定／AVG	

※赤い行のタイトルは、初登場のものです。青い行のタイトルは、プレイステーション ザ・ベスト(フォーファミリー)のものです。価格はすべて税別のものです。


AUG.1998
新日本プロレスリング
闘魂烈伝3
新日本プロレスリング
闘魂烈伝
新日本プロレスリング
闘魂炎導



電撃PlayStation
Vol.81
平成8年2月27日第三種郵便物認可
1998年8月28日発行(隔週金曜日発行)第4巻第19号通巻77号
発行人／染谷恵司 編集人／渡部雅人
発行 メディアワークス 〒101-8305東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222／編集
発売 主婦の友社 〒101-8911東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL.03(5280)7550／営業
特別定価540円 本体514円
T1124574080547

 印刷／図書印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌24574-8／28